JACQUES AUMONT

tradução
Estela dos Santos Abreu
Cláudio Cesar Santoro

revisão técnica
Rolf de Luna Fonseca

A IMAGEM



PAPIRUS EDITORA

Título original em francês: *L'image*
© Éditions Nathan, 1990
Tradução: Estela dos Santos Abreu
Cláudio Cesar Santoro
Revisão técnica: Rolf de Luna Fonseca
Capa: Fernando Cornacchia
Foto: Rennato Testa
Copidesque: Margareth Silva de Oliveira
Revisão: Maria Aparecida B. Cintra
Vera Luciana Morandim

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Aumont, Jacques
A imagem / Jacques Aumont ; Tradução: Estela dos Santos Abreu e Cláudio C. Santoro -- Campinas, SP : Papirus, 1993. – (Coleção Ofício de Arte e Forma)

Bibliografia.
ISBN 85-308-0234-9

1. Arte — Psicologia 2. Cinema 3. Fotografia 4. Percepção visual I. Título. II. Série.

93-2034 CDD-701

Índices para catálogo sistemático:

1. Imagem : Artes : Teoria 701

7ª Edição
2002

Fone/fax: (19) 3272-4500 – Campinas - São Paulo - Brasil.
E-mail: editora@papirus.com.br – www.papirus.com.br

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO

A imagem: título que, de tão breve, chega a ser ambicioso, pois parece atribuir a este livro um domínio vasto e diversificado da atividade humana. A imagem tem inúmeras atualizações potenciais, algumas se dirigem aos sentidos, outras unicamente ao intelecto, como quando se fala do poder que certas palavras têm de "produzir imagem", por uso metafórico, por exemplo. Convém portanto dizer em primeiro lugar que, sem ignorar essa multiplicidade de sentidos, aqui só será considerada uma variedade de imagens, as que possuem forma visível, as imagens **visuais**.

Este livro trata da imagem visual como modalidade particular da imagem em geral; para isso, seu objeto adota deliberadamente o âmbito da generalidade: examina, sem esquecer suas diferenças, o que é comum a *todas* as imagens visuais, quaisquer que sejam sua natureza, sua forma, seu uso, seu modo de produção.

Tal projeto, vindo de alguém que já se dedicou sobretudo à imagem cinematográfica, não é fortuito. Decorre, em essência, de duas constatações:

Primeiro, e sob um ponto de vista de certa forma interno à pedagogia da imagem, pareceu-me cada vez mais evidente, à medida que eu lecionava teoria e estética do filme, que esta não podia se

desenvolver de forma isolada, mas que era indispensável articulá-la, histórica e teoricamente, a outras modalidades concretas da imagem visual — a pintura, a fotografia, o vídeo, para citar apenas as mais importantes. No fundo, pareceu-me quase absurdo continuar a falar do enquadramento no cinema sem de fato confrontar esse conceito com o de quadro pictórico, como me pareceu danoso falar de fotograma sem considerar o instantâneo fotográfico etc.

— Essa primeira constatação, reforçada no decurso dos anos, provém de fato de outra, mais ampla, que se refere ao destino das imagens em geral em nossa sociedade. É banal falar de "civilização da imagem", mas essa expressão revela bem o sentimento generalizado de se viver em um mundo onde as imagens são cada vez mais numerosas, mas também cada vez mais diversificadas e mais intercambiáveis. O cinema, hoje, é visto na televisão, como a pintura, há bastante tempo, é vista em reprodução fotográfica. Os cruzamentos, as trocas, as *passagens* da imagem são cada vez mais numerosos e pareceu-me que nenhuma categoria particular de imagem pode atualmente ser estudada sem que se considerem todas as outras.

É essa constatação inicial que explica a opção deste livro. Antes de tudo, permanecer o quanto possível no nível dos conceitos gerais e não teorizar a partir de uma modalidade particular da imagem. Simultaneamente, abrir amplo espaço a uma consideração efetiva — a título de exemplo, de aplicação, de caso particular — das imagens específicas (a imagem fílmica, a imagem fotográfica etc) e até mesmo das imagens singulares. Depois, organizar o texto em capítulos que representem os grandes problemas da teoria das imagens.

Esses problemas, em resumo, parecem-me ser em número de cinco:

1. Já que este livro é dedicado às imagens visuais, é preciso começar por perguntas sobre a **visão das imagens**. O que é ver uma imagem, o que é percebê-la, e como essa percepção se caracteriza com relação aos fenômenos perceptivos em geral?

2. A visão, a percepção visual, é uma atividade complexa que não se pode, na verdade, separar das grandes funções psíquicas, a intelecção, a cognição, a memória, o desejo. Assim, a investigação, iniciada "do exterior", ao seguir a luz que penetra no olho, leva logicamente a considerar o sujeito que olha a imagem, aquele para quem ela é feita, o qual chamaremos de seu **espectador**.

3. Sempre seguindo o mesmo fio imaginário, é claro que esse espectador jamais tem, com as imagens que olha, uma relação abstrata, "pura", separada de toda realidade concreta. Ao contrário, a visão efetiva das imagens realiza-se em um contexto multiplamente determinado: contexto social, contexto institucional, contexto técnico, contexto ideológico. É o conjunto desses fatores "situacionais", se assim se pode dizer, fatores que regulam a relação do espectador com a imagem, que chamaremos de **dispositivo**.

4. Ao ter assim considerado os principais aspectos da relação entre uma imagem concreta e seu destinatário concreto, torna-se possível levar em conta o funcionamento próprio da imagem. Que relação ela estabelece com o mundo real — ou seja: como ela o **representa**? Quais são as formas e os meios dessa representação, como ela trata as grandes categorias de nossa concepção da realidade que são o espaço e o tempo? E também, como a imagem inscreve **significações**?

5. Enfim, não é possível falar da imagem sem fazer referência às imagens efetivamente existentes. Entre essas imagens reais, este livro optou por privilegiar algumas: as imagens **artísticas**. O último capítulo examina portanto especificidades destas imagens, de suas virtudes e de seus valores particulares.

Tal plano pode parecer ambicioso, já que abrange, potencialmente, a matéria de diversos tratados especializados. Estou consciente, sobretudo, de que o primeiro capítulo, ao analisar teorias mais formalizadas e até mais modelizadas, pode parecer muito técnico, "logo" de leitura mais difícil. Colocá-lo no início do livro foi para mim a solução mais lógica e eficaz, já que introduz alguns conceitos fundamentais pouco conhecidos, que os capítulos seguintes consideram como assimilados. Nele, talvez mais do que nos outros, procurei ser claro; no entanto aos leitores que esse capítulo possa desconcertar, peço um pouco de paciência, certo de que o conjunto do livro lhes trará o conhecimento desejado.

Se quis então adotar e manter esse plano, correr o risco de resumir vários tratados em um pequeno compêndio, foi porque, em primeiro lugar, não pretendo fazer um tratado — mas simplesmente expor o estado atual dos conceitos relativos à imagem em alguns domínios. Este livro é, sob esse aspecto, uma introdução a abordagens mais especializadas. Mas, de modo inverso, acho indispensável assinalar a própria multiplicidade dessas abordagens. Ao escrever este livro, pensei antes de tudo nos estudantes que conheci há vinte anos,

ao ensinar "cinema" na universidade; por saber quão fragmentado é o conhecimento teórico que recebem, tentei, em vez de ser exaustivo (quem o consegue?), oferecer uma visão ampla para que esses estudantes situem o que sabem a respeito da imagem fílmica em uma reflexão mais vasta, menos contingente, menos regional.

Este livro também se dirige a todos os que têm algum conhecimento específico sobre alguma espécie de imagens, sobre algum fenômeno vinculado à existência da imagem, a fim de ajudar a relativizar esse conhecimento e, ao mesmo tempo, reforçá-lo.

Quero agradecer aos primeiros leitores do manuscrito, especialmente Anne-Marie Faux, Jean-Louis Leutrat e Michel Marie, que me ajudaram imensamente a melhorá-lo.

Este livro é dedicado a quem, literalmente e em todos os sentidos, ensinou-me a aprender, a Christian Metz.

J.A.

Capítulo 1

A PARTE DO OLHO

Se existem imagens é porque temos olhos: é evidente. As imagens, artefatos cada vez mais abundantes e importantes em nossa sociedade, não deixam por isso de ser objetos visuais como os outros, regidos exatamente pelas mesmas leis perceptivas. Vamos pois começar pelo estudo, breve, dessas leis.

A percepção visual é, de todos os modos de relação entre o homem e o mundo que o cerca, um dos mais bem conhecidos. Há um vasto *corpus* de observações empíricas, de experimentos, de teorias, que começou a constituir-se desde a Antiguidade. O pai da geometria, Euclides, foi também, em torno de 300 a.C., um dos fundadores da óptica (ciência da propagação dos raios luminosos) e um dos primeiros teóricos da visão. Na era moderna, artistas e teóricos (Alberti, Dürer, Leonardo da Vinci), filósofos (Descartes, Berkeley, Newton), e, é claro, físicos, empenharam-se nessa exploração.

É no século XIX que começa verdadeiramente a teoria da percepção visual, com Helmholtz e Fechner. Em data recente (desde a última guerra), os laboratórios de psicofísica desenvolveram-se e a quantidade de observações e de experiências tornou-se considerável;

simultaneamente tornou-se mais evidente a preocupação de estabelecer teorias da percepção visual que integram e ordenam os resultados dessas experiências, ao mesmo tempo que sugerem outras. Em resumo, o estudo da percepção visual tornou-se mais científico (por isso, ainda se está bastante longe de saber tudo sobre esse complexo fenômeno). Vamos começar, neste capítulo, por descrever do modo mais simples possível as grandes linhas das concepções atuais da percepção visual.

1. *Os desempenhos do olho*

1.1 Olho e sistema visual

A experiência cotidiana e a linguagem corrente nos dizem que vemos com os olhos. Isso não é falso: os olhos são um dos instrumentos da visão. Entretanto, deve-se logo acrescentar que são apenas um dos instrumentos, e, sem dúvida, não o mais complexo. A visão é, de fato, um processo que emprega diversos órgãos especializados. Numa primeira aproximação pode-se dizer que a visão resulta de três operações distintas (e sucessivas): operações ópticas, químicas e nervosas.

1.1.1 Transformações ópticas

A figura 1 mostra o que se passa quando se quer formar a imagem de um objeto sobre a parede do fundo de uma *camera obscura*. Os raios luminosos provenientes de uma fonte (o sol, por exemplo) vêm atingir o objeto (suponhamos um bastão branco), que deles reflete uma parte em todas as direções; entre os raios refletidos, certa quantidade penetra na abertura da *camera obscura* e vai formar uma imagem (invertida) do objeto sobre a parede do fundo. Por ser a luz muito difusa, apenas uma pequena quantidade alcança essa parede: a imagem é portanto extremamente pálida, e, se por exemplo se quisesse registrá-la em uma chapa fotográfica, seria preciso um longo tempo de exposição. Para aumentar sua luminosidade é necessário que se intensifique a quantidade de luz que penetra na *camera obscura*, alargando a abertura; naturalmente isso fará com que haja um *flou* nos contornos (tanto mais *flou* quanto maior a abertura). Para atenuar esse defeito é que, a partir do século XVI, foram inventadas as lentes convergentes: pedaços de vidro especialmente talhados para coletar a luz em toda a sua superfície e concentrá-la em um único ponto.

É esse princípio da "captura" de uma grande quantidade de raios sobre uma superfície, e da concentração deles em um ponto, que muitos instrumentos de óptica utilizam (embora hoje a maioria tenha objetivos mais complexos, com o uso de combinações de lentes). É esse mesmo princípio que funciona no olho.

O olho é um globo aproximadamente esférico, de diâmetro em torno de dois centímetros e meio, revestido por uma camada em parte opaca (a *esclerótica*), em parte transparente. É esta última parte, a *córnea*, que garante a maior parte de convergência dos raios luminosos. Atrás da córnea encontra-se a *íris*, músculo esfíncter comandado de modo reflexo, que delimita em seu centro uma abertura, a *pupila*, cujo diâmetro vai de 2 a 8 milímetros aproximadamente.

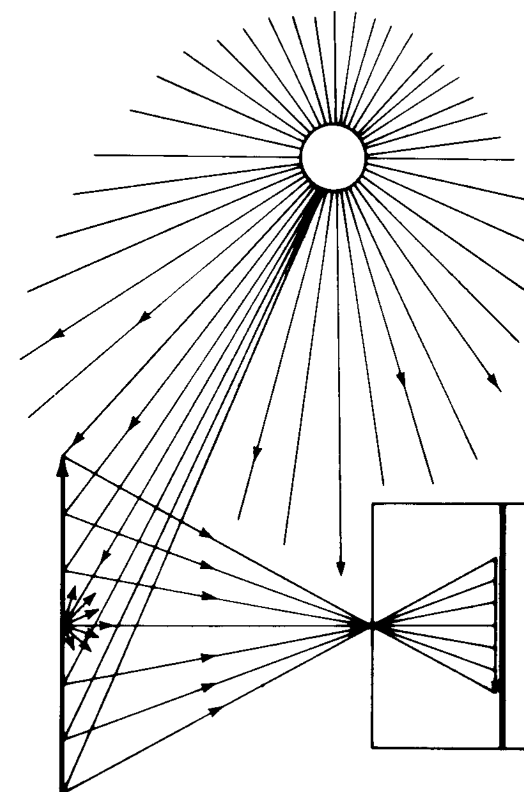


Figura 1. O princípio da *camera obscura*.

A pupila abre-se para deixar penetrar mais luz, quando esta é pouco intensa, e fecha-se em caso contrário. No entanto, e inversamente ao que se poderia pensar à primeira vista, a diminuição da pupila modifica a percepção, não pela variação da quantidade de luz que penetra no olho, mas pelo efeito produzido em termos de profundidade de campo: quanto mais a pupila se fechar maior será a profundidade de campo (por isso se vê com maior nitidez quando há muita luz: a pupila está fechada). Isso pode ser facilmente verificado, por exemplo, quando se produzem aberturas artificiais da pupila pela atropina (para examinar o fundo de olho ou tratá-lo): não se vê "mais claro", mas "menos nítido". Aliás, o tamanho da pupila varia, espontaneamente, em função de estados emocionais diversos: medo, raiva, estados induzidos por psicotrópicos.

Enfim, a luz que atravessou a pupila deve ainda atravessar o *cristalino*, que a faz convergir mais ou menos. O cristalino é, do ponto de vista óptico, uma lente biconvexa, de convergência variável; é a esta variabilidade que se chama *acomodação*. Acomodar é fazer variar a convergência do cristalino ao torná-lo mais ou menos abaulado, em função da distância da fonte de luz (para manter a imagem nítida no fundo do olho será tanto mais necessário aumentar a convergência dos raios quanto mais próxima estiver a fonte luminosa). É ainda um processo reflexo, aliás bastante lento, já que é preciso um segundo para passar da acomodação mais próxima à mais distante.

É costume comparar o olho a uma máquina fotográfica em miniatura: está certo, desde que se atente que a comparação só se aplica à parte puramente óptica do processamento da luz.

1.1.2 Transformações químicas

O fundo do olho é revestido por uma membrana, a *retina*, na qual se encontram inúmeros receptores de luz. Esses receptores são de dois tipos, cujo papel teremos oportunidade de especificar um pouco mais adiante: os bastonetes (em torno de 120 milhões) e os cones (em torno de 7 milhões); estes últimos estão presentes sobretudo nas imediações da *fóvea*, espécie de pequena cavidade na retina, quase sobre o eixo do cristalino, particularmente rica em receptores.

Bastonetes e cones comportam moléculas de pigmento (em torno de 4 milhões de moléculas por bastonete) contendo uma substância, a *rodopsina*, que absorve *quanta* luminosos, e decompõe-se, por reação química, em duas outras substâncias. Uma vez operada essa decomposição, a molécula em questão nada mais pode absorver; em compensação, se for interrompido o envio de luz, a reação se inverterá

e a rodopsina se recomporá (é preciso permanecer no escuro por volta de três quartos de hora para que todas as moléculas de rodopsina da retina se recomponham, mas a metade já é recomposta ao término de cinco minutos): pode-se então tornar a pôr em funcionamento essa molécula.

Dito de outra forma, a retina está diante de um gigantesco laboratório de química. É muito importante compreender, entre outras coisas, que o que se chama **imagem retiniana** nada mais é do que a projeção óptica obtida sobre o fundo do olho, graças ao sistema córnea + pupila + cristalino — e que essa imagem, ainda de natureza óptica, é *tratada* pelo sistema químico retiniano, que a transforma numa informação de natureza totalmente diferente.

É essencial compreender que, ao contrário do que às vezes foi sugerido pelo termo de "imagem", não vemos nossas próprias imagens retinianas (apenas um oftalmologista que utiliza aparelhagem especial pode percebê-las). A "imagem retiniana" é somente um estágio do processamento da luz pelo sistema visual; não uma imagem no sentido em que falamos de imagens neste livro e em geral. Reencontraremos essa observação mais adiante.

1.1.3 Transformações nervosas

Cada receptor retiniano está ligado a uma célula nervosa, por um relé (que se chama *sinapse*); cada uma dessas células está, por meio de outras sinapses, ligada por sua vez a células que constituem as fibras do *nervo óptico*. As comunicações entre essas células são muito complexas: aos dois níveis sinápticos já mencionados somam-se múltiplas ligações transversais, que agrupam as células em rede (disso veremos algumas conseqüências mais adiante). O nervo óptico parte do olho e chega a uma região lateral do cérebro, a *articulação*, de onde novas conexões nervosas saem em direção à parte posterior do cérebro, para chegarem ao córtex estriado.

De modo muito esquemático, pode-se dizer que essa rede extremamente densa e complexa representa um terceiro e último estágio de processamento da informação, tratada de início sob forma óptica e, em seguida, química. Em regra geral, não há correspondência ponto a ponto, mas, ao contrário, multiplicação de correspondências transversais: o sistema visual não se contenta em copiar a informação; processa-a em cada estágio. Assim, por exemplo, as sinapses não são simples relés; têm, ao contrário, papel ativo, algumas sendo "excitadoras", outras "inibidoras".

Essa parte do sistema perceptivo é a mais importante, mas também a menos conhecida, já que só se começou a ter idéias um pouco exatas sobre sua estrutura e seu funcionamento há apenas trinta anos. Em particular, ainda não se sabe com exatidão como a informação passa do estágio químico ao estágio nervoso (a própria natureza do sinal nervoso, que apenas metaforicamente é comparável a um sinal elétrico, não é totalmente clara). O que importa neste livro é levar em consideração que, se o olho se assemelha até certo ponto a uma máquina fotográfica, se a retina é comparável a uma espécie de chapa sensível, o essencial da percepção visual realiza-se depois, através de um processo de tratamento da informação que, como todos os processos cerebrais, está mais próximo de modelos informáticos ou cibernéticos do que de modelos mecânicos ou ópticos ("mais próximo" não querendo evidentemente dizer que esses modelos sejam necessariamente adequados).

1.2 Os elementos da percepção: o que se percebe?

Assim, a percepção visual é o processamento, em etapas sucessivas, de uma informação que nos chega por intermédio da luz que entra em nossos olhos. Como toda informação, esta é *codificada* — em um sentido que não é o da semiologia: os códigos são, aqui, regras de transformação naturais (nem arbitrárias, nem convencionais) que determinam a atividade nervosa em função da informação contida na luz. Falar de codificação da informação visual significa, pois, que nosso sistema visual é capaz de localizar e de interpretar certas regularidades nos fenômenos luminosos que atingem nossos olhos. Em essência, essas regularidades referem-se a três características da luz: sua intensidade, seu comprimento de onda, sua distribuição no espaço (consideraremos adiante sua distribuição no tempo).

1.2.1 A intensidade da luz: percepção da luminosidade

O que vivenciamos como a maior ou menor luminosidade de um objeto corresponde, na verdade, à nossa interpretação, já modificada por fatores psicológicos, da quantidade real de luz emitida por esse objeto, se for uma fonte luminosa (o sol, uma chama, uma lâmpada elétrica etc), ou refletida por ele, em todos os outros casos.

Em essência, o olho reage aos **fluxos** luminosos (sobre a noção de fluxo, ver o quadro 1); um fluxo muito fraco (10^{-13} lm, correspondendo a uma dezena de fótons apenas) pode bastar-lhe para registrar uma sensação de luz. Quando esse fluxo aumenta, o número de células retinianas atingidas torna-se maior, as reações de decomposição da rodopsina produzem-se em maior quantidade e o sinal nervoso torna-se mais intenso. O quadro 2 resume as ordens de grandeza das luminâncias de objetos usuais. Com exceção dos objetos muito pouco luminosos (um objeto escuro em um túnel ou de noite), que não são percebidos, e dos objetos muito luminosos, que emitem energia luminosa tão intensa a ponto de provocarem queimaduras e de poderem destruir o sistema nervoso[1], é costume distinguir dois tipos de objetos luminosos, correspondentes a dois tipos de visão — eles mesmos fundados na predominância de um ou outro tipo de células retinianas:

a) *A visão fotópica*: este modo de visão, o mais habitual, corresponde a toda a gama de objetos que consideramos como normalmente iluminados por uma luz diurna. O modo fotópico aciona sobretudo os cones: estes, como vamos ver, são responsáveis pela percepção das cores, e a visão fotópica é cromática. Os cones são em especial densos em direção à fóvea, e portanto é também um modo de visão que mobiliza principalmente a zona central da retina. Por esta última razão, e porque além disso a pupila pode, nesse modo de visão, estar mais fechada (a quantidade de luz sendo suficiente), é uma visão caracterizada por sua acuidade.

b) *A visão escotópica*: é a visão "noturna" (entendendo-se que, mesmo à noite, uma iluminação intensa dá uma visão "diurna"). Apresenta as características opostas às da precedente: predominância dos bastonetes, percepção acromática, de fraca acuidade, e que diz respeito, sobretudo quando está muito escuro, à periferia da retina.

É claro que é muito simplificada essa apresentação dos desempenhos do olho diante dos fluxos luminosos; não foram levadas em conta aqui todas as variações acarretadas pela localização na retina, a inclinação sob a qual a luz chega, assim como só serão mencionados a título de lembrança alguns fenômenos de limiar (por exemplo, para superfícies muito pequenas, a dimensão da mancha luminosa não influi na sensibilidade). É que a visão das imagens, sendo eminentemente voluntária, aciona em especial a região da fóvea; da mesma forma, essa visão é quase sempre uma visão fotópica. O cinema, o

1. É lembrada a história de Joseph Plateau, o sábio belga que, querendo observar o sol, acaba ficando cego.

Quadro 1

A fotometria é a técnica que mede as quantidades de luz. Define determinado número de grandezas, facilmente mensuráveis por meio, especialmente, de células fotoelétricas:
O **fluxo** luminoso é a quantidade total de energia luminosa emitida ou refletida por um objeto; exprime-se em *lumens* (abreviação: lm).
A **intensidade** luminosa é definida como fluxo por unidade de ângulo sólido; exprime-se em *candelas*, sendo 1 *candela* (cd) aproximadamente a intensidade da chama de uma vela vista no plano horizontal.
A **luminância**, enfim, é a intensidade luminosa por unidade de superfície *aparente* do objeto luminoso; exprime-se em cd/m^2. Devemos observar que é uma grandeza que não depende do observador, mas apenas da fonte: assim, a tela de cinema tem determinada luminância, e aparecerá igualmente brilhante quer se esteja na primeira ou na última fila (em compensação, sua dimensão aparente, logo o fluxo luminoso que emite, variará muito!). Ao contrário, a luminância da tela é afetada — fortemente — por qualquer deslocamento da fonte luminosa, no caso o projetor.
Essas três grandezas: fluxo, intensidade e luminância relacionam-se ao objeto emissor da luz. Pode-se também avaliar a quantidade de luz que atinge determinada superfície: é o **iluminamento**, definido como fluxo luminoso por unidade de superfície iluminada, medida em *lux*: (1 lux: iluminamento produzido por um fluxo de 1 lm que incide sobre uma superfície de 1 m^2).

Quadro 2

Ordens de grandeza de luminâncias (em cd/m^2)		
10^{10}	sol	perigoso
10^9	arco elétrico	perigoso
10^8		
10^7		
10^6	lâmpada com filamento de tungstênio	zona fotópica
10^5	tela de cinema	zona fotópica
10^4	papel branco ao sol	zona fotópica
10^3	lua (ou chama de vela)	zona fotópica
10^2	página impressa permitindo a leitura	zona fotópica
10		
1		
10^{-1}		
10^{-2}	papel branco à luz da lua	zona escotópica
10^{-3}		zona escotópica
(...)		zona escotópica
10^{-6}	limiar absoluto de percepção	zona escotópica

vídeo, a que se assistem no escuro, dela também participam, em que a tela apresenta luminância elevada (vários milhares de cd/m^2): ao contrário, pois, do que se poderia pensar espontaneamente, a visão da tela de cinema ou do tubo do televisor é uma visão "diurna", mesmo que se dê em um meio "noturno". Os casos de visão escotópica são muito raros no que se refere às imagens, e sempre desejados: por exemplo, em determinadas "instalações" artísticas.

1.2.2 O comprimento de onda da luz: percepção da cor

Assim como o sentimento de luminosidade provém das reações do sistema visual à luminância dos objetos, o sentimento de cor provém de suas reações ao comprimento de onda das luzes emitidas ou refletidas por esses objetos: contrariamente à nossa impressão espontânea, a cor — bem como a luminosidade — não está "nos objetos", mas "em" nossa percepção.

Todos sabem que a luz branca (em especial a que provém do sol, e que é de longe a principal fonte luminosa com a qual lidamos) é na verdade uma "mistura" de luzes, contendo todos os comprimentos de onda do espectro visível, o que se pode facilmente evidenciar ao decompor essa luz com o auxílio de um prisma, ou ao observar um arco-íris. A luz que nos chega dos objetos é refletida por eles; ora, a maioria das superfícies absorve determinados comprimentos de onda e reflete apenas os outros. As superfícies que absorvem igualmente todos os comprimentos de onda parecem cinzentas: esbranquiçadas, se refletem muito a luz, enegrecidas, em caso contrário; qualquer superfície que reflete menos de 10% da luz aparece negra.

A classificação empírica das cores faz-se com a combinação de três parâmetros:

— o comprimento de onda, que define o **matiz** (azul, vermelho, laranja, ciano, magenta, amarelo ...);

— a **saturação**, isto é, a "pureza" (o rosa é o vermelho "menos saturado", ao qual se adicionou branco); as cores do espectro solar têm saturação máxima;

— a **luminosidade**, vinculada à luminância: quanto mais elevada for esta, mais a cor parecerá luminosa e próxima do branco; o mesmo vermelho, igualmente saturado, poderá ser mais luminoso ou mais escuro.

Desde Newton sabe-se que as cores podem *compor*-se. Distinguem-se tradicionalmente estas misturas:

— *aditivas*: misturas de luzes, como no caso do vídeo, em que pequeníssimos feixes de luz em cores "primárias" — vermelho, verde, azul — misturam-se praticamente na retina, porque são muito estreitos para serem percebidos distintamente; é sobre um princípio análogo que repousa o procedimento autocromático de fotografia em cores, por volta de 1900, e também, na pintura, a tentativa *pontilhista*, que visa reproduzir a cor através de uma justaposição de pequenas manchas de cor, "fundidas" pelo olho em uma única cor por adição;

— *subtrativas*: misturas de pigmentos; como cada pigmento adicionado absorve novos comprimentos de onda, trata-se então de uma subtração; é o caso usual da pintura, assim como de todos os procedimentos modernos de fotografia e de cinema em cores.

O princípio geral da mistura é o mesmo nos dois casos: duas cores misturadas produzem uma terceira cor; com três cores, ditas **primárias**, pode-se obter qualquer outra cor, ao dosar adequadamente as três primárias[2].

A percepção da cor é devida à atividade de três variedades de cones retinianos, em que cada um é sensível a um comprimento de onda diferente (para uma pessoa normal, não-daltônica, esses comprimentos de onda são de 0,440 μ, 0,535 μ e 0,565 μ, correspondentes respectivamente a azul-violeta, verde-azul e verde-amarelo). Não descreveremos a codificação da cor nos estágios terminais do sistema visual, em razão de sua complexidade; basta mencionar que certos agrupamentos de células, da retina ao córtex, são especializados na percepção da cor, e que esta é uma das dimensões essenciais de nosso mundo visual.

Convém notar que essa dimensão está ausente em numerosas imagens que são acromáticas — o que se traduz em geral por imagens "em preto e branco" (de fato, são imagens que não representam as cores, mas apenas as luminosidades, e que comportam pois toda uma gama de cinzento). O tipo mais freqüente é sem dúvida hoje a imagem fotográfica, mas não se deve esquecer que, bem antes da invenção da foto, imagens em "preto e branco" circulavam na sociedade, particularmente com as gravuras. Aí está, sem dúvida, um exemplo maior do fato de que a imagem representa a realidade de maneira convencional, que corresponde ao que é aceitável socialmente (no caso, não exigir a cor: nunca um dos primeiros espectadores do Cinematógrafo Lumière, por exemplo, se queixou de que a imagem fosse acromática).

2. Por exemplo, um pigmento amarelo absorve o azul e o azul-piscina; um pigmento azul deixa passar o azul e o verde; a mistura dos dois só deixará passar o verde, donde o resultado prático: obtém-se um pigmento verde da mistura de um pigmento azul com um pigmento amarelo.

1.2.3 A distribuição espacial da luz: as bordas visuais

Todo mundo sabe, mesmo de modo confuso, que o olho está equipado para ver a luminosidade e a cor dos objetos; poucos sabem que ele está também equipado para perceber os limites espaciais desses objetos, suas **bordas**.

A noção de "borda visual" designa a fronteira entre duas superfícies de luminância diferente — qualquer que seja a causa dessa diferença de luminância (iluminações diferentes, propriedades de reflexão diferentes etc) — para um dado ponto de vista (há uma borda visual entre duas superfícies em que uma está atrás da outra, por exemplo; mas se o ponto de vista muda, a borda não estará mais no mesmo lugar).

Até cerca de 1950-1955, pensava-se a percepção em termos de isomorfias sucessivas, do objeto ao cérebro via olho, em que a retina era concebida como um "relé" bastante simples que se contentava em transmitir a informação ponto por ponto, sem interpretá-la. Sabe-se hoje que a codificação é ininterrupta da retina ao córtex, e que em particular certas células dos últimos níveis retinianos estão ligadas a diversas células do nível inferior e *representam*, pois, no total, várias centenas, até mesmo vários milhares de receptores. Assim:

— cada célula do nível retiniano profundo e dos níveis ulteriores (cerebrais) está associada a um **campo retiniano**, isto é, a um conjunto de receptores; cada receptor é, em regra geral, a intersecção de centenas de campos diferentes;

— existem, entre os neurônios, conexões de dois tipos opostos: se um grupo de receptores está associado a uma célula por uma conexão *acumuladora*, a célula será tanto mais estimulada quanto mais o forem os receptores (assim como as ligações subseqüentes entre células); ao contrário, se a ligação é *inibidora*, a atividade do receptor ou da célula inibirá (= bloqueará) a atividade da célula seguinte.

Por exemplo, uma estrutura freqüente no que diz respeito ao campo de uma célula do nervo óptico é a representada pela figura 2:

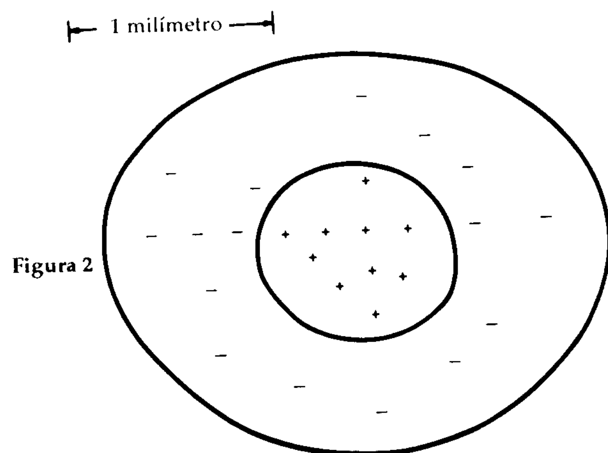
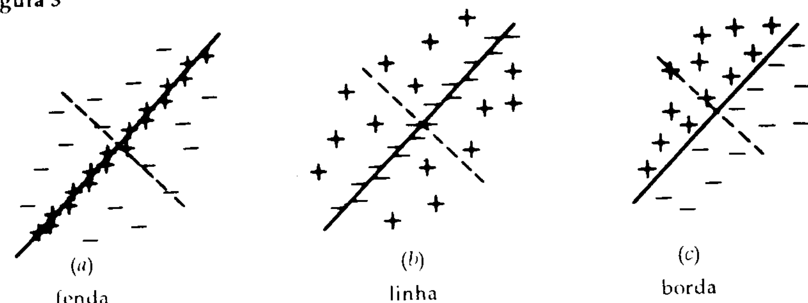


Figura 2

acumuladora para os receptores situados no centro do campo, inibidora para os do contorno. As conexões ulteriores que chegam ao córtex combinam esses campos de várias maneiras, correspondentes a diversas funções especializadas. Assim, existem células corticais que têm um campo dividido em duas sub-regiões, respectivamente inibidora e acumuladora: essas células são exatamente as que reagem à presença de uma borda luminosa; do mesmo modo, a figura 3 apresenta duas outras estruturas possíveis de campos associados a células corticais, respectivamente especializadas na detecção das fendas luminosas e das linhas.

Figura 3



Simplificando grosseiramente, pode-se dizer que a região do córtex estriado, que é a sede da percepção visual, é composta de células organizadas em *colunas* — em torno de 120 células por coluna — cada uma correspondente a uma região da retina. Essas colunas são reagrupadas em *hipercolunas*, espécies de agregados de centenas de colunas (de 400 a 1600 colunas em uma hipercoluna, cuja dimensão é de 0,5 a 1 mm^2 por 3 a 4 mm de altura, e que contém de 100.000 a 200.000 células). Cada célula fornece uma informação que por si mesma é ambígua, e precisa ser combinada à das outras células da mesma hipercoluna — sem que se tenha por enquanto um verdadeiro modelo dos mecanismos de ponderação que essa combinação implica: sabe-se apenas que os fenômenos de acumulação e inibição neles desempenham um grande papel. Cada coluna está "ajustada" segundo uma direção do espaço (de 10 em 10° aproximadamente), ou seja, é especializada na detecção de estímulos luminosos nessa direção; as hipercolunas contêm ainda células mais especializadas, de campo mais ou menos amplo, capazes por exemplo de distinguir os estímulos nítidos dos estímulos *flou*, ou de avaliar o comprimento de uma linha e até mesmo de um ângulo.

Esse é o resultado essencial a ser retido: o sistema visual está equipado "por construção" com instrumentos capazes de reconhecer uma borda visual e sua orientação, uma fenda, uma linha, um ângulo, um segmento; esses perceptos são como as unidades elementares de nossa percepção dos objetos e do espaço.

O mecanismo extremamente complexo dessa percepção dá bons resultados, já que somos capazes de distinguir bordas visuais de dimensão muito pequena. Para medir a acuidade visual, em oftalmologia, utiliza-se um tipo de estímulo — as letras do alfabeto — já complexo, para o qual os desempenhos do olho não são perfeitos. Nessa situação, uma acuidade de 1 (o que é costume representar por 10/10), correspondente a uma discriminação angular de 1', é considerada boa. Mas se, em vez de letras, for mostrada uma linha preta em fundo branco, a acuidade pode chegar a 120 (que corresponde a um poder separador discriminatório de meio minuto de ângulo).

1.2.4 O contraste: interação entre a luminosidade e as bordas

Nosso sistema visual está, de fato, equipado para detectar não tanto luminâncias quanto mudanças de luminância; a luminosidade (psicológica) de uma superfície é quase inteiramente determinada por sua relação com o meio ambiente luminoso; é função, sobretudo, de seu fundo (figura 4). Dois objetos parecerão ter a mesma luminosidade se sua luminância relativa no tocante ao seu fundo for a mesma, quaisquer que sejam os valores absolutos dessas luminâncias; inversamente, um mesmo objeto, iluminado de modo idêntico (portanto emitindo a mesma luminância), será julgado mais luminoso diante de um fundo mais escuro.

Além disso, nosso sistema visual é capaz de conjugar percepção da luminosidade e das bordas visuais. Assim, um contraste só é percebido entre duas superfícies visuais se elas forem também percebidas como localizadas no mesmo plano; se, ao contrário, são vistas como estando a distâncias diferentes do olho, suas luminosidades serão mais difíceis de comparar. Assim, quando uma borda visual é percebida como resultado da iluminação (passagem de uma zona iluminada a uma zona escura na mesma superfície), e não como uma mudança de superfície, a diferença de luminância de ambos os lados da borda é sistematicamente "esquecida", e as duas zonas são julgadas igualmente luminosas.

O importante é lembrar que os elementos da percepção — luminosidade, bordas, cores — nunca são produzidos de modo isolado, analítico, mas sempre simultâneo, e que a percepção de alguns afeta a percepção de outros. Conseqüência imediata: não se está em condições de fornecer modelos, mesmo simplificados, dessas inter-relações complexas (e até certas teorias o proíbem, como veremos em 2.3).

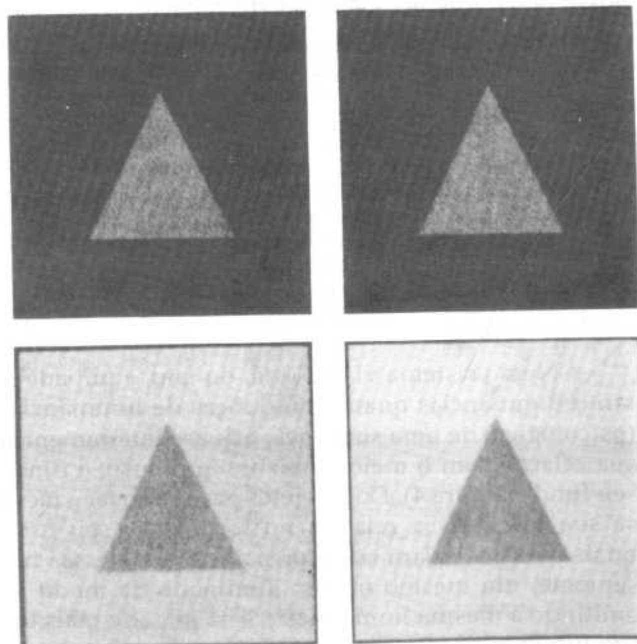


Figura 4.
Os pequenos triângulos embutidos têm a mesma luminância, mas sua luminosidade aparente é muito diferente. Os triângulos sobre fundo escuro aparecem mais luminosos do que os triângulos sobre fundo claro.

No tocante às imagens, elas são evidentemente percebidas como qualquer outro objeto, e tudo o que acabamos de dizer se aplica à sua percepção. Em particular, elas oferecem numerosos índices de superfície (cf. *infra*, 3.2), e as bordas visuais aí aparecem quase sempre como separadoras de superfícies coplanares: como conseqüência importante, o contraste entre essas superfícies será muito mais percebido, no caso de uma imagem figurativa, do que o seria diante de uma cena real semelhante à que é representada.

Os pintores de claro-escuro, por exemplo, têm usado com abundância esta particularidade: o contraste entre sombra e luz representadas no quadro, em Rembrandt ou Caravaggio, é muito mais forte do que em uma cena real; um quadro vivo teria dificuldades em imitar a *Ronda da Noite* (a tentativa de Godard em *Passion* está mais próxima do quadro que da visão real, já que se trata ainda de uma imagem plana, no caso cinematográfica).

1.3 O olho e o tempo

A visão é antes de tudo um sentido espacial. Mas os fatores temporais a afetam muitíssimo, por três razões principais:

1. A maioria dos estímulos visuais varia com a duração, ou se produz sucessivamente.

2. Nossos olhos estão em constante movimento, o que faz variar a informação recebida pelo cérebro.

3. A própria percepção não é um processo instantâneo; certos estágios da percepção são rápidos, outros muito mais lentos, mas o processamento da informação se faz sempre no tempo.

É possível quantificar as durações exigidas por diversos processos neurológicos:
— a luz desloca-se muito rapidamente: percorre 3 metros em 10^{-8} segundos;
— os receptores retinianos reagem em menos de 1 milissegundo quando estão descansados;
— em compensação, decorrem pelo menos de 50 a 150 milissegundos entre o estímulo do receptor e a excitação do córtex.
Já ficou demonstrado que a maioria do tempo "perdido" está na retina (cerca de 100 dos 150 milissegundos em questão, ou seja, um décimo de segundo, duração considerável).

Vamos examinar rapidamente esses fatores temporais.

1.3.1 Variação dos fenômenos luminosos no tempo

Mencionaremos apenas dois fenômenos entre os mais importantes:

a) *A adaptação*: o olho, como já vimos, possui uma ampla faixa de sensibilidade à luminância (de 10^{-6} a 10^{7} cd/m^2), mas a cada instante, na vida real, a gama de luminâncias que ele deve perceber raramente excede o fator 100 (de 1 a 100 cd/m^2 em uma sala iluminada, de 10 a 1.000 ao ar livre, de 0,01 a 1 à noite...). Quando confrontado com uma variação brutal da luminância, o olho torna-se "cego" durante um momento.

A adaptação à luz é aliás muito mais rápida do que a adaptação ao escuro: às vezes é penoso sair de uma sala de cinema e bruscamente estar de novo em pleno sol, mas a capacidade de visão é recuperada com rapidez, ao passo que, ao entrar na sala, é preciso muito tempo antes de ver qualquer coisa (fora da tela, em geral muito luminosa). Em termos numéricos, a adaptação à luz necessita de alguns segundos (dependendo da amplitude da adaptação a ser processada), enquanto a adaptação ao escuro é um processo lento, que leva de 35 a 40 minutos (em torno de 10 minutos para permitir aos cones atingirem a sensibilidade máxima, e perto de 30 minutos, em seguida, para os bastonetes).

Esses fenômenos de adaptação são teoricamente explicados apenas por sua parte química (reconstituição da rodopsina). Mas são empiricamente muito conhecidos e suscitaram, por exemplo, numerosos "macetes" destinados a atenuar a lentidão da adaptação ao escuro. (Eis aqui um: se desejamos ler um mapa topográfico à noite, sem perdermos a adaptação ao escuro, basta lê-lo com óculos vermelhos: a luz vermelha, ao estimular sobretudo os cones, mantém os bastonetes adaptados.)

b) *O poder de separação temporal do olho*: inúmeras experiências mostraram que o olho só percebe dois fenômenos luminosos como não-síncronos se estiverem muito distantes no tempo: são necessários pelo menos 60 a 80 milissegundos para separá-los com certeza, e essa duração passa a 100 ms (1/10 de segundo) se for preciso também distinguir qual deles é posterior ao outro. Essa duração, em termos absolutos, pode parecer curta: na verdade é muito longa se comparada à de outros desempenhos sensoriais (o sistema auditivo tem resolução temporal de alguns microssegundos!).

Na mesma ordem de idéias, o olho não é muito rápido para distinguir os estímulos luminosos (além de 6 a 8 *flashes* por segundo, por exemplo, ele não mais percebe acontecimentos distintos, mas um *continuum*, por fenômeno de integração).

1.3.2 Os movimentos oculares

Não apenas os olhos estão quase sempre em movimento, mas a cabeça e o corpo também se movem: a retina está, pois, em movimento incessante em relação ao meio ambiente que ela percebe. Essa mobilidade contínua pode parecer fonte de "ruído" visual, cujos efeitos seria preciso atenuar; ora, não é o caso e, de fato, a percepção *depende* desses movimentos. Ao estabilizar artificialmente a imagem retiniana por meio de dispositivos complicados, constatou-se que se essa estabilização é efetiva com uma margem de 1 segundo (o que corresponde, na retina, a mais ou menos o tamanho de três receptores), produz-se progressivamente perda da cor e da forma, uma espécie de neblina que vem pouco a pouco mascarar a imagem. O movimento da retina é portanto indispensável à percepção (cf. adiante, 2.1).

Os movimentos oculares são de diversos tipos:

— Os movimentos *irregulares*, muito rápidos (cerca de um décimo de segundo), bruscos, voluntários (em uma busca visual, por exemplo, quando se retorna à linha na leitura, ou quando se explora com os olhos uma imagem), ou involuntários (para ir examinar um estímulo detectado na periferia da retina). O tempo de latência (período entre um estímulo e a resposta por ele provocada) é relativamente longo, da ordem de dois décimos de segundo.

— Os movimentos de *perseguição*, pelos quais se segue um objeto em movimento (bastante lento): movimento mais regular, mais lento, quase impossível de ser realizado na ausência de um alvo móvel.

— Os movimentos de *compensação*, (vestíbulo-oculares) destinados a manter a fixação durante o movimento da cabeça ou do corpo; são inteiramente reflexos.

— A deriva, sem objeto determinado, comprova a incapacidade do olho de manter-se fixo; é um movimento de velocidade moderada e de fraca amplitude, "corrigido" sem cessar por *microssacudidelas* que reconduzem rapidamente o olho à posição de fixação.

Esses movimentos acarretam, durante sua realização, perda de sensibilidade mais ou menos importante, mas de que não somos conscientes.

1.3.3 Fatores temporais da percepção

Assim, de modo fundamental, o tempo está inscrito em nossa percepção. A esse respeito, o conhecimento progrediu de maneira considerável com a descoberta, em 1974, de dois tipos de células do nervo óptico, umas especializadas na resposta aos estados de estímulo permanentes, e as outras aos estados transitórios.

As células "permanentes" têm um campo receptor menor, correspondem mais à fóvea, trabalham quando a imagem é nítida; as células "transitórias" têm um campo bem amplo, respondem aos estímulos variáveis, correspondem mais à periferia e são pouco sensíveis ao *flou*. Enfim, as células "transitórias" podem inibir as células "permanentes": as primeiras seriam, pois, mais uma espécie de sistema de alarme e as segundas, um instrumento analítico.

Correlativamente, há dois tipos de resposta temporal do sistema visual:

a) *A resposta "lenta"*: é o conjunto dos efeitos de acumulação ou de integração temporal. O primeiro efeito, a acumulação, produz-se no nível dos receptores, que, em certos limites e se a quantidade de energia total for a mesma, não (ou pouco) distinguirão entre uma luz fraca e bastante longa, e um *flash* muito curto e intenso. O segundo efeito é o que se produz quando vários *flashes* estão "integrados" em uma única percepção, porque se sucedem com muita rapidez, rapidez superior a certa duração crítica (essa fusão produzindo-se em níveis pós-retinianos).

Mas o efeito mais conhecido nesse domínio é o que se chama **persistência retiniana**, que consiste no prolongamento da atividade dos receptores algum tempo após o fim do estímulo. Essa duração de persistência é tanto maior quanto mais adaptado estiver o olho ao escuro, isto é, mais descansado, com mais "frescor": a persistência pode atingir vários segundos para um *flash* intenso; quando o olho não está adaptado ao escuro, ela será mais breve, da ordem de fração de segundo.

Esse efeito está quase sempre presente na vida cotidiana, embora só seja sensível em circunstâncias muito raras (no despertar, por exemplo). Pensava-se que estivesse também presente no cinema, devido à forte luminosidade das imagens projetadas, acarretando uma duração de persistência da ordem de um quarto de segundo. É por isso que, durante tanto tempo, foi costume explicar a reprodução do movimento pela persistência retiniana. Veremos adiante (cf. 2.2) que esta explicação é totalmente falsa, e que o efeito-movimento mobiliza outros mecanismos bem diferentes.

Um exemplo citado muitas vezes é o do "círculo de fogo" (observado desde a Antiguidade): se segurarmos com o braço estendido uma tocha e a girarmos bem depressa, veremos um círculo luminoso, sem conseguirmos distinguir as posições sucessivas da chama. Esse efeito, entretanto, só em parte se deve à persistência retiniana — e em todo caso não tem relação alguma com o cinema, que não emprega a percepção de um movimento contínuo, mas a percepção de uma projeção descontínua.

b) *A resposta "rápida"*: é o conjunto dos efeitos de reação a estímulos que variam rapidamente. Entre esses efeitos, dois são em especial interessantes, porque se referem à percepção das imagens em movimento:

— A **cintilação** (em inglês, *flicker*): tudo se passa como se o sistema visual "tivesse dificuldade" em seguir as variações de uma luz periódica, quando a freqüência delas é superior a alguns ciclos por segundo, mas permanece baixa. Produz-se então uma sensação de ofuscamento, que se chama cintilação. Quando a freqüência das aparições da luz aumenta, esse efeito desaparece, além de uma freqüência dita *freqüência crítica* (cujo valor depende da intensidade luminosa), e percebe-se então uma luz contínua.

A freqüência crítica é da ordem de 10 Hz para intensidades médias, mas pode atingir 1.000 Hz com intensidades elevadas. A cintilação que se produz com qualquer fenômeno luminoso periódico também acontece no cinema quando a velocidade de projeção é muito pequena. Os primeiros projetores ofereciam, na maioria das vezes, uma imagem cintilante: entre outras coisas, é para eliminar esse efeito que a velocidade de projeção (logo, também, a velocidade do instantâneo) não parou de aumentar, passando de cerca de 12 a 16, e depois, progressivamente, a 24 imagens por segundo. Quando a intensidade das lâmpadas de projeção aumentou (principalmente com os projetores a arco voltaico), a freqüência crítica aumentou acima de 24 Hz, e com 24 imagens por segundo a cintilação reapareceu. Para eliminá-la sem aumentar ainda mais a velocidade de projeção — o que acarretaria sérios problemas mecânicos — usou-se de um artifício ainda em vigor,

que consiste em "desdobrar" e até "triplicar" a paleta giratória do projetor, interrompendo assim o fluxo luminoso do projetor, duas ou três vezes em cada fotograma projetado. Tudo se passa então como se cada fotograma fosse projetado duas ou três vezes antes que a película avance para o fotograma seguinte. Passa-se assim, com 24 imagens diferentes por segundo, a 2 x 24 = 48, ou a 3 x 24 = 72 imagens projetadas por segundo, portanto, acima da freqüência crítica.

— O **mascaramento**[3] visual: estímulos luminosos que se sucedem bem próximos um do outro podem interagir, de forma que o segundo perturba a percepção do primeiro: é o que se chama efeito de máscara. Esse efeito reduz a sensibilidade ao primeiro estímulo: percebe-se menos contraste e a acuidade visual é menor.

Esse fenômeno, explorado com freqüência a partir de 1975, parece estar diretamente ligado à atividade diferencial das células "transitórias" e "permanentes". Um caso muitas vezes destacado como espetacular é o do metacontraste: dois estímulos luminosos sucedem-se em um curto lapso de tempo, sendo o segundo além disso "complementar" ao primeiro no espaço (por exemplo, a um disco luminoso sucede, em 50 milissegundos, um anel luminoso cujo orifício central tem exatamente o tamanho do disco: neste caso específico, não se perceberá o disco, ou se perceberá muito pouco). Outro caso importante de mascaramento visual é o mascaramento pelo "ruído visual" (estrutura aleatória de lineamentos): esse mascaramento é muito mais forte do que qualquer outro.

No cinema, pode-se mascarar a percepção do movimento por um estímulo "vazio", ao inserir um fotograma branco entre dois fotogramas (em compensação, um fotograma negro — que equivale a uma ausência de estímulo — não terá esse efeito). É possível aliás que o mascaramento de um fotograma pelo seguinte seja uma das condições que favorecem a percepção do movimento, ao eliminar a persistência retiniana; mas isso ainda não está provado, pois dois fotogramas sucessivos são em geral muito parecidos para poderem realmente mascarar-se. Em compensação há fenômeno de mascaramento (e, convém lembrar, transitório em essência) no momento do corte: alguns filmes experimentais dele se utilizaram em abundância, ao multiplicarem justamente os cortes abruptos.

3. Em francês, *masquage*. O termo não tem no contexto o sentido de disfarce, mas de interrupção do estímulo visual. (N.T.)

2. *Do visível ao visual*

O que acabamos de expor se refere à esfera do visível: apresentamos sumariamente as principais qualidades do aparelho perceptivo em sua reação à luz.

Ora, mesmo as mais simples situações cotidianas são já bem mais complexas do que a mera reação a estímulos isolados. Vamos agora descrever em suas grandes linhas a organização do visível pela percepção — alçando-o à categoria propriamente humana do visual. Para isso, o mais econômico é seguir as grandes "categorias de nosso entendimento" (Kant), e tratar sucessivamente da percepção visual do espaço e do tempo.

2.1 A percepção do espaço

É de propósito que não digo aqui "percepção visual" do espaço: de fato, o sistema visual não possui órgão especializado na percepção de distâncias, e a percepção do espaço quase nunca será, no dia-a-dia, apenas visual. A idéia de espaço está fundamentalmente vinculada ao corpo e a seu deslocamento; em particular, a verticalidade é um dado imediato de nossa experiência, pela gravitação: vemos os objetos caírem verticalmente, mas sentimos também a gravidade passar por nosso corpo. O conceito de espaço é pois tanto de origem tátil e cinésica quanto visual.

2.1.1 O estudo da percepção do espaço

Ao contrário de todos os fenômenos elementares de que já falamos e que podem ser amplamente estudados em experiências de laboratório, a percepção do espaço, fenômeno complexo, só é estudada de modo muito imperfeito nas condições tão "assépticas" de laboratório. No mínimo, sempre subsistirá uma dúvida: se os resultados obtidos em laboratório podem ser aplicados à percepção "normal", cotidiana.

Por exemplo, a convergência entre os dois olhos é, intrinsecamente, fonte de informação potencial sobre a profundidade; em laboratório, pode-se perfeitamente evidenciar seu papel, ao pedir a uma pessoa para estimar a distância de um ponto luminoso na escuridão completa. Mas, nas condições habituais de visão, esse critério de profundidade não é na prática jamais utilizado, e só oferece uma informação muito pouco

segura em relação a outros critérios mais firmes. Deve-se, assim, incluir a convergência entre os dois olhos na lista dos "indicadores" de profundidade?

Responder a esse tipo de questão requer que se escolha, com maior nitidez do que a propósito dos perceptos elementares, o modelo de análise adotado e a concepção que se tem do processo perceptivo em seu conjunto (cf. 2.3): a percepção do espaço é um domínio de estudo teórico.

2.1.2 A constância perceptiva

Com exceção dos fenômenos que acionam as partículas elementares (fenômenos sobre os quais se sabe, desde as relações de incerteza de Heisenberg, que o observador os modifica por sua própria presença), as propriedades físicas do mundo não dependem de nosso olhar sobre ele. O mundo tem, grosso modo, "sempre" a mesma aparência, ou pelo menos esperamos nele encontrar, dia a dia, certa quantidade de elementos invariáveis. É a percepção desses aspectos invariáveis do mundo (tamanho dos objetos, formas, localização, orientações, propriedades das superfícies etc) que se designa pela noção de **constância perceptiva**: apesar da variedade das percepções, localizamos as constantes.

Essa noção é próxima de outra, vizinha, que se pode chamar de *estabilidade perceptiva*. Nossa percepção se faz por amostragem contínua (alternância de movimentos do olho e de fixações breves); ora, não temos consciência nem da multiplicidade dessas "vistas" sucessivas, nem do *flou* durante os movimentos oculares, mas interpretamos, ao contrário, nossa percepção como a de uma cena estável e contínua. Na mesma ordem de idéias, podem-se acrescentar ainda outras observações: assim, a imagem óptica formada na retina é muito *flou* e muito pouco colorida nas bordas; a percepção de uma cena é sempre *panorâmica* e cada ponto dela é capaz de ser visto (e mantemos sempre no pensamento essa possibilidade). Do mesmo modo ainda, vemos com dois olhos, mas só temos da realidade, salvo exceções, uma única imagem (donde a noção de um "olho ciclópico", espécie de combinação ideal dos dois olhos — cf. adiante, 2.1.5).

Em suma, é claro que a visão do espaço é uma atividade bem mais complexa do que o simples "instantâneo fotográfico" retiniano de que logo falaremos. A constância e a estabilidade perceptivas não podem ser explicadas se não se admite que a percepção visual põe em ação, quase automaticamente, um *saber* sobre a realidade visível. Encontraremos essa idéia no centro das discussões entre as principais teorias da percepção (cf. 2.3).

2.1.3 A geometria monocular

Em nosso âmbito, o espaço físico pode ser descrito com bastante exatidão por meio de um modelo simples e antigo, o da geometria de três eixos de coordenadas, perpendiculares duas a duas (as coordenadas "cartesianas"). Esse modelo deriva, por aperfeiçoamentos e racionalizações sucessivos, da geometria "euclidiana", a qual se caracteriza, entre outras coisas, pelo fato de descrever o espaço como formado de três dimensões. Essas três dimensões podem com facilidade ser concebidas de modo intuitivo, em referência a nosso corpo e à sua posição no espaço: a vertical, já mencionada, é a direção da gravidade e da posição em pé; a segunda dimensão, horizontal, é a da linha dos ombros, paralela ao horizonte visual diante de nós; enfim, a terceira dimensão é a da profundidade, correspondente à projeção do corpo no espaço. (Convém notar, é claro, que essa compreensão intuitiva não pode ser confundida com a própria geometria.)

Ora, o primeiro estágio (o estágio óptico) do processamento da luz no sistema visual consiste em formar uma imagem de duas dimensões no fundo do olho. A imagem retiniana (óptica) é uma representação, por projeção, das luminâncias das diversas superfícies da cena vista, e a relação entre um objeto e sua "imagem" retiniana é calculável pela aplicação das leis da óptica geométrica. Essa característica *projetiva* da imagem óptica formada no olho é aliás conhecida desde a Antiguidade. Euclides observava, em torno de 300 a.C., que a imagem de um objeto no fundo do olho é menor se esse objeto estiver mais distante. A partir do século XVI (época em que a *camera obscura* era muito considerada), a analogia entre olho e *camera obscura* teve grande destaque (voltaremos a esse assunto mais adiante, cf. capítulo 3, 3.2.3, e capítulo 4, 2.1.3). Deve-se notar no entanto que, com todo o rigor, a correspondência entre objeto e imagem é geometricamente muito complexa, já que a projeção se faz sobre um fundo esférico. A analogia com a *camera obscura* (cuja parede do fundo é plana) é portanto aproximativa; para visualizar comodamente a imagem retiniana, convém com freqüência desenhar a projeção dos contornos das superfícies dos objetos sobre um plano perpendicular ao eixo de visão — mas isso não passa de uma cômoda convenção.

Insistamos mais uma vez sobre a natureza da "imagem" retiniana, que é apenas um estágio do processamento da informação luminosa, e que não *vemos* jamais. Que essa imagem seja plana ou curva quase não tem importância, ao contrário do que às vezes se pensou. Apenas para dar um exemplo, tirado de um autor aliás muito importante, destacamos o engano cometido a esse respeito por Erwin Panofsky em seu livro *La perspective comme "forme symbolique"*: Panofsky supõe que pelo fato de nossas imagens retinianas serem formadas no interior de um esferóide, as horizontais situadas diante de nós serão vistas em conformidade com a geometria esférica e aparecerão, portanto, ligeiramente abauladas, parecendo convergir sobre os lados do campo visual. Isso é, experimentalmente, falso no que diz respeito à região útil desse campo (sua região central, até 30° ou 40° da fóvea); além desse ponto, a percepção é muito indistinta para que isso tenha, de qualquer modo, alguma incidência sobre nossa maneira de perceber o espaço.

A óptica geométrica monocular já é suficiente para fornecer diversas informações que nosso sistema visual interpreta, em seguida, em termos de espaço: o que se chama de **índices de profundidade**. De fato, o problema do espaço visual é em essência o da percepção em profundidade, ao passo que as duas outras dimensões são percebidas de modo mais direto, menos ambíguo. Aqui estão os principais índices de profundidade monoculares:

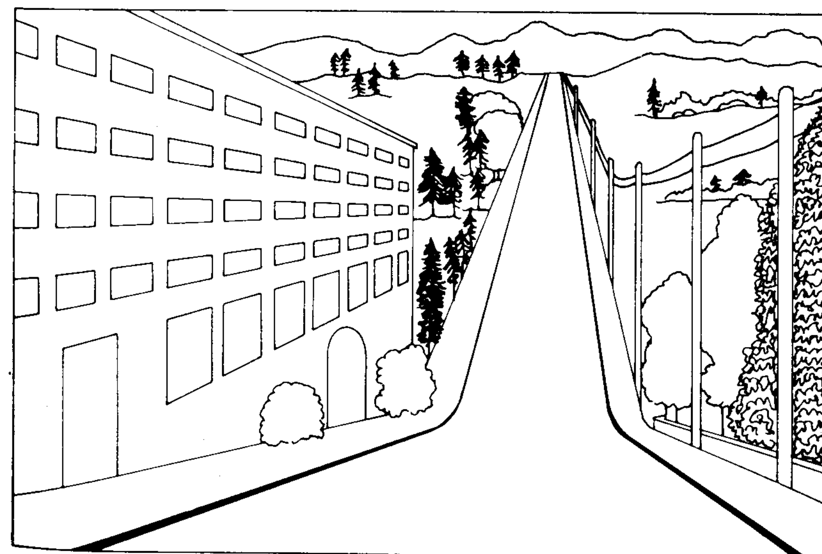
a) *Gradiente de textura*. Uma cena visual comporta objetos sobre um fundo: ora, as superfícies desses objetos têm estrutura fina, mais ou menos regular, um "grão", o que se chama **textura** aparente. Uma parede de tijolo terá dupla textura: uma textura grosseira, correspondente às juntas dos tijolos, e uma textura muito fina, a das microasperezas do tijolo. Uma pradaria vista de muito longe tem textura fina, assim como um solo pedregoso. Naturalmente os objetos feitos pela mão do homem têm em geral texturas mais regulares (é o caso dos tecidos, cujo próprio nome evoca etimologicamente a idéia mesma de textura).

Como as superfícies percebidas costumam estar inclinadas em relação a nosso eixo de visão, fazem com que a projeção das texturas na retina dê lugar a uma variação progressiva da textura-imagem: o que se chama tecnicamente de *gradiente*. Para certos autores, em particular James J. Gibson, os **gradientes de textura** são elementos importantíssimos para a apreensão do espaço: os que dão a informação mais segura e qualitativa sobre a profundidade. É sabido que as imagens comunicam dois tipos de gradientes de textura: os da superfície da imagem, em geral com textura (papel, tela), e os das superfícies representadas pela imagem (cf. adiante, 3.2.1, a noção de "dupla realidade").

b) *A perspectiva linear*. As leis da óptica geométrica indicam que, aproximadamente, os raios luminosos passam pelo centro da pupila e dão uma imagem da realidade que é uma projeção centralizada. Em primeira aproximação (muito próxima da verdade para a região da fóvea e seus arredores), essa transformação pode ser descrita geometricamente como projeção sobre um plano a partir de um ponto: o que se chama perspectiva central, ou **perspectiva linear**.

A figura 5 (logo abaixo) mostra, em perspectiva linear, a imagem de uma paisagem imaginária. Constata-se que as linhas paralelas ao eixo de visão (perpendiculares ao plano de projeção) oferecem, na imagem, uma família de linhas que convergem num ponto (intersecção do eixo óptico e da retina); a largura de segmentos de retas paralelas ao plano da imagem decresce, sobre a imagem, com seu distanciamento na realidade; os elementos mais distantes do olho oferecem uma imagem mais próxima do eixo de visão etc.

As leis da perspectiva linear são geometricamente simples e bem conhecidas. Permitem compreender que essa transformação óptico-geométrica traz muitas informações sobre a profundidade da cena vista: a diminuição aparente de tamanho será interpretada como um distanciamento; a aproximação em relação ao eixo óptico (isto é, em relação ao horizonte), também etc. É evidente que essa informação



não é desprovida de ambigüidade: não se pode passar de uma cena de três dimensões para uma imagem bidimensional sem perder informação; com todo o rigor geométrico, não é possível aliás "remontar" a partir da projeção de um objeto sobre um plano a esse próprio objeto: a figura 6 mostra que a mesma figura projetada corresponde, na verdade, a uma infinidade de objetos potenciais. Se o olho interpreta corretamente as projeções retinianas na imensa maioria dos casos, é porque acrescenta às importantes informações fornecidas pela perspectiva uma quantidade de outras informações independentes daquelas, que podem corroborá-las ou anulá-las. Em resumo, perspectiva e gradientes de textura fornecem bons critérios para decidir em muitos casos duvidosos; por exemplo, sua combinação permite na maioria das vezes distinguir com facilidade um ângulo ou um canto de um objeto da borda de uma superfície.

Convém repetir que a perspectiva linear nada mais é do que um cômodo modelo geométrico, que apresenta com precisão suficiente, mas não absoluta, fenômenos ópticos reais.
Acrescentemos (voltaremos a isso nos capítulos 2 e 4) que não se deve confundir essa perspectiva, modelo do que se passa no olho (e por isso chamada antigamente de *perspectiva naturalis*), com a perspectiva geométrica aplicada na pintura e, em seguida, na fotografia, a qual resulta de uma convenção representativa em parte arbitrária, a ser produzida artificialmente (donde o nome de *perspectiva artificialis*); embora uma e outra sigam o mesmo modelo geométrico, não são de mesma natureza.

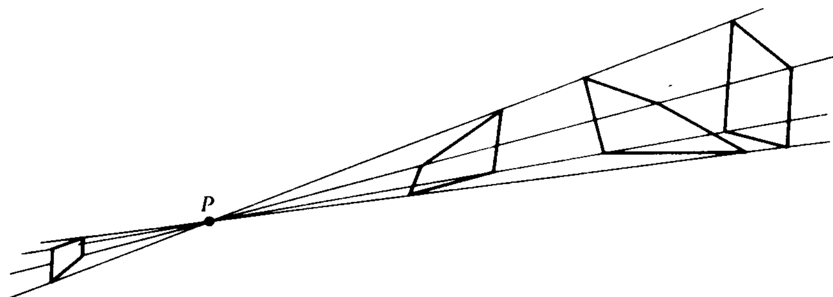


Figura 6. Vários objetos diferentes geeram uma mesma projeção sobre a retina.

c) *Variações da iluminação*. Sob essa rubrica entra toda uma série de fenômenos: variações mais ou menos contínuas da luminosidade e das cores, sombras definidas e sombras projetadas, "perspectiva" atmosférica (isto é, o fato de que os objetos muito afastados são vistos com menor nitidez, em razão da interposição de uma maior espessura de atmosfera, às vezes mais ou menos brumosa e mais azulada). Todas essas variáveis fornecem importante informação sobre a profundidade — às vezes enganosa: os objetos luminosos aparecem sistematicamente mais próximos; inversamente, aqueles cuja cor é semelhante à do fundo tendem a aparecer mais afastados. Uma das mais importantes é o *gradiente de iluminação*, ou variação progressiva da iluminação de uma superfície em função de sua curvatura, vinculado à presença de sombras definidas que fazem os objetos aparecerem como sólidos.

d) *Critérios "locais"*. São os que se referem a porções mais localizadas da imagem retiniana. Vamos citar essencialmente a noção de *interposição*: objetos situados diante de uma superfície com textura escondem parte dessa superfície (que se verá como fundo situado atrás do objeto). Esse critério é mais importante no caso de objetos que ocultam parcialmente outros objetos: permite com freqüência, em particular, determinar as distâncias relativas de objetos com pouca textura.

Em suma, os critérios monoculares estáticos já são muito numerosos; mas existem ainda outros que vamos enumerar rapidamente.

2.1.4 Os índices dinâmicos de profundidade

Como já dissemos (cf. 1.3), a estimulação da retina é, em geral, incessantemente variável, mas (cf. 2.1.2) nem por isso perdemos a continuidade de nossas percepções. No tocante à profundidade e ao espaço, pode-se afirmar em regra geral que os índices estáticos têm equivalentes dinâmicos: ou dito de outra forma, os índices de profundidade cuja lista acabamos de dar fornecem também, quando do movimento da retina, uma informação sobre a profundidade.

Essa informação é evidentemente mais complexa, porém completa de modo indispensável a precedente. Assim, a perspectiva linear está quase sempre presente em nossa percepção sob forma de uma perspectiva dinâmica; quando nos deslocamos para frente (de automóvel, por exemplo), a transformação constante do campo visual gera

um tipo de fluxo na retina, um gradiente de transformação contínua. A velocidade do fluxo é inversamente proporcional à distância (os objetos próximos parecem deslocar-se mais depressa), e fornece por conseguinte uma informação sobre essa distância. A direção do fluxo depende da direção do olhar relativamente à do deslocamento: se olharmos para frente, o fluxo será principalmente dirigido para baixo (supondo que não haja nada acima do horizonte...); ao contrário, se olharmos para trás, ele será dirigido principalmente para o alto; se olharmos para a direita, será dirigido para a direita etc.

Existem outros tipos de informação vinculada ao movimento: por exemplo, a *paralaxe* de movimento (informação produzida pelos movimentos relativos das imagens na retina quando nos deslocamos lateralmente).

Como mostra a figura 7, o objeto situado mais longe em relação ao ponto de fixação parece deslocar-se no sentido do movimento; ao contrário, o objeto mais próximo em relação ao ponto de fixação parece deslocar-se em sentido inverso ao do movimento. Naturalmente, se a fixação muda, esse resultado também é modificado: por exemplo, se olharmos pela janela de um trem e fixarmos o horizonte, todos os objetos estarão mais próximos do que o ponto de fixação, e parecerão deslocar-se em sentido inverso ao do movimento do trem.

Os movimentos de rotação, os movimentos radiais (casos em que um objeto se desloca em direção ao olho ou distanciando-se do olho) etc, são outras fontes de informação sobre o espaço e os objetos que o habitam. Duas observações importantes:

— esses índices são de natureza geométrica e cinética ao mesmo tempo: seu processamento não se efetua na retina, mas no córtex;

— esses índices estão totalmente ausentes nas imagens planas; quando nos deslocamos diante de um quadro em um museu, não experimentamos no interior da imagem nem paralaxe de movimento, nem perspectiva dinâmica; a imagem desloca-se de modo rígido, é percebida como um objeto único.

Isso vale até para imagens em movimento: não se deve confundir a *representação* dos índices dinâmicos (por uma câmara móvel, por exemplo) com os índices dinâmicos induzidos por nossos próprios movimentos de espectador; se nos deslocarmos diante de uma tela de televisão, por exemplo, não haverá nenhuma perspectiva dinâmica, nem paralaxe de movimento *induzidas por nosso deslocamento.* (Se um objeto esconde outro em um plano de filme, só conseguiremos ver o

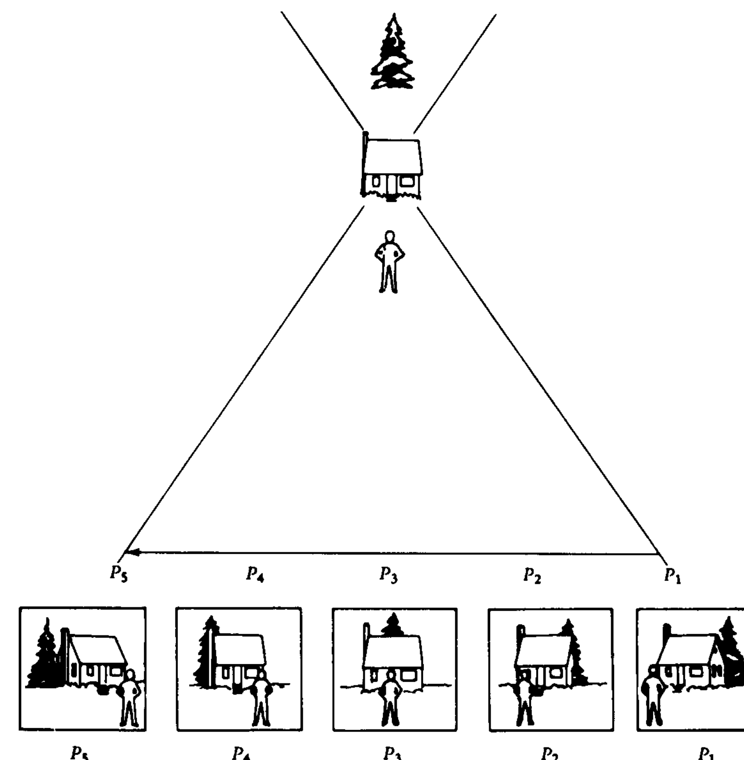


Figura 7. Aspecto da imagem retiniana que corresponde às posições sucessivas do olho, de P1 a P5.

objeto escondido se a câmara se deslocar: todos os nossos movimentos não levarão a nada...)

2.1.5 Os índices binoculares

Até aqui procedemos como se nosso sistema visual só comportasse um olho. Ora, a binocularidade introduz algumas complicações nesse sistema. Em essência, o problema da visão binocular é este (já reconhecido por Leonardo da Vinci): uma vez que, para uma fixação dada, nossas duas imagens retinianas são diferentes, como é que percebemos os objetos como únicos (e "em relevo")?

A resposta a essa questão, incompleta até hoje, repousa sobre uma noção e uma teoria:

a) *A noção é a de pontos correspondentes*: para um determinado ponto de fixação, demonstra-se (geometricamente) que há um conjunto de pontos do campo visual binocular que são vistos como únicos; o lugar geométrico desses pontos chama-se *horóptero*, e as imagens retinianas esquerda e direita de cada um desses pontos formam pares de **pontos correspondentes.**

Quando fixamos um objeto muito próximo, há desacordo entre os dois eixos visuais de nossos olhos, dos quais nenhum se dirige em linha reta para frente. Ora, subjetivamente, esse objeto é visto em uma única direção, situada "entre" os dois olhos: é designada como "direção subjetiva", que liga o objeto a um "olho ciclópico" situado de modo fantasmático entre os dois olhos. Mais ainda, todos os objetos situados nas duas direções visuais principais (as dos dois eixos ópticos) são percebidos como se estivessem na mesma direção subjetiva. Tudo se passa, em suma, como se os dois pontos correspondentes das duas retinas tivessem o mesmo valor direcional.

Quando um ponto do espaço estimula dois pontos não correspondentes nas duas retinas (o que, evidentemente, implica que esse ponto do espaço não é o ponto fixado, nem está no horóptero), haverá defasagem entre nossas duas imagens retinianas, defasagem que se chama *disparidade retiniana*. Se essa disparidade for grande, o ponto será visto duplicado (o que não é incômodo, já que está forçosamente longe do ponto de fixação); se ela for relativamente fraca, será visto como um ponto único, mas com profundidade diferente da do ponto de fixação: é o fenômeno muito importante da **profundidade estereoscópica.** Produz-se em todo o campo binocular, tanto com os bastonetes como com os cones, e dá informação utilizável sobre a profundidade até 100 ou 120 m do olho; dá também uma informação adicional sobre o espaço: o que não é visto como "em relevo" (uma parede de massa corrida, por exemplo) será visto como *plano*.

Ainda aqui, as imagens escapam a todo efeito de estereoscopia, com exceção, notável, das imagens especialmente fabricadas para produzir esse efeito. O princípio da imagem estereoscópica remonta a Wheatstone, inventor (1838) do *estereoscópio*, dispositivo que permite apresentar uma imagem a cada olho: ao calcular habilmente as diferenças entre as duas imagens, produz-se um efeito de profundidade estereoscópica análogo ao efeito real. Esse cálculo tornou-se bem mais fácil, e sobretudo automático, com a fotografia: uma dupla máquina de foto síncrona, cujas duas objetivas tinham aproximadamente a distância entre os dois olhos, permitia a realização de chapas que comportavam duas vistas da mesma cena ligeiramente defasadas, bastando em seguida olhar em um visor de oculares de mesma distância, para experimentar uma forte sensação de profundidade. Esse aparelho esteve muito em voga na segunda metade do século XIX e ainda no início do XX.
Apesar da diferença de aparelhagem, o princípio do cinema em relevo é exatamente o mesmo: uma dupla imagem é projetada na tela — representando duas projeções retinianas correspondentes — e óculos especiais permitem selecionar a imagem destinada a cada olho (seja por filtragem vermelha/verde, com produção de imagens cinzentas, seja por utilização de lentes polarizadas horizontal e verticalmente, que permitem produzir imagens em cores). Ou seja, óculos que não permitem ao olho esquerdo receber a informação destinada ao olho direito, e vice-versa.

b) *A teoria*: nenhuma é universalmente aceita, mas a mais corrente hoje é a da *fusão*, que supõe que cruzamentos de conexões nervosas "fabricam" uma informação única, "fundida", a partir das duas informações diferentes dadas pelas duas retinas. (Fusão não é acumulação: a teoria prevê certa "rivalidade" entre os dois olhos e, se são apresentados em laboratório objetos incompatíveis aos dois olhos, um dos dois predominará, e a imagem por ele imposta será vista como única, e como vista pelos dois olhos.

2.2 A percepção do movimento

Trata-se de um problema com múltiplos aspectos, pois não só há interesse em saber como percebemos o movimento dos objetos, mas também a razão por que percebemos um mundo estável durante nossos próprios movimentos, ou ainda as relações entre percepção do movimento, orientação e atividade motora. Trataremos aqui sobretudo dos aspectos relativos às imagens.

2.2.1 Modelos de percepção do movimento

Há várias teorias que visam explicar a percepção do movimento; hoje a mais adotada é a que atribui essa percepção a dois fenômenos: o primeiro é a presença no sistema visual de detectores de movimento capazes de codificar os sinais que afetam pontos vizinhos na retina; o segundo é uma informação sobre nossos próprios movimentos, que permite não atribuir aos objetos percebidos um movimento aparente, decorrente de nossos deslocamentos ou de nossos movimentos oculares.

a) *A detecção do movimento*. O princípio desses detectores é simples: trata-se de células especializadas que reagem quando receptores

retinianos próximos uns dos outros, e situados no campo da célula, são ativados em rápida sucessão. Tais células, de campo receptor relativamente grande, foram descobertas, em 1962, no córtex do gato (Hubel e Wiesel); algumas reagem à direção do movimento, outras, à velocidade. Desde então numerosas experiências forneceram indícios de que o homem possui esse mesmo tipo de células.

O mais conhecido desses indícios é constituído pelo conjunto dos efeitos de *après-coup* vinculados ao movimento: se olharmos durante muito tempo (um minuto) um movimento regular — o exemplo clássico é o da cascata — e em seguida desviarmos o olhar em direção a um objeto imóvel, este parecerá dotado de movimento em sentido inverso. Outra experiência espetacular consiste em colocar sobre um toca-disco uma cartolina com uma espiral: quando o prato gira, obtém-se, segundo o sentido da espiral, um movimento aparente de contração ou de dilatação; depois de tê-lo fixado por um ou dois minutos, se o olhar é desviado, a cena avistada parecerá respectivamente dilatar-se ou contrair-se.
Esses efeitos testemunham que células, estimuladas durante certo tempo, continuam a funcionar um pouco depois do fim do estímulo, lendo como movimento "às avessas" o não-movimento sofrido.

b) *A informação sobre nossos próprios movimentos*: desde 1867, Helmholtz observara a necessidade de termos uma informação permanente sobre a posição de nossos olhos e de nosso corpo, para não confundirmos movimentos do real que está sendo olhado com movimentos de nosso olhar.

De fato, a informação sobre os movimentos oculares é pouco exata e não pode desempenhar esse papel. Hoje se pensa que, em linhas gerais, a intuição de Helmholtz tem procedência, contanto que se destine o papel de informação não ao *feedback* dos músculos oculares, mas ao sinal eferente do cérebro.

Chama-se informação eferente à informação nervosa que vai do cérebro aos órgãos sensorimotores; informação aferente à informação inversa (dos órgãos ao cérebro); informação reaferente à que é fornecida por acontecimentos sensoriais produzidos por movimentos voluntários.

Mais exatamente, construíram-se nos anos 60, quando a cibernética estava na moda, modelos destinados a analisar a estabilidade do mundo visual, baseados numa comparação entre sinal eferente e sinal reaferente; postulavam que essa comparação, efetuada no cérebro, produzia a estabilidade visual. Fato confirmado em laboratório em muitas experiências: por exemplo, no caso de se paralisar provisoriamente um músculo ocular e de se desejar em seguida virar o olho, o músculo não se move, mas o sinal eferente é emitido, e a pessoa, ao

comparar esse sinal a um sinal reaferente que não corresponde a um movimento do olho, "vê" o mundo mover-se. De forma mais simples, basta constatar que os movimentos do olho não comandados pelo cérebro nos fazem perder a estabilidade do mundo visual (um dedo apoiado sobre um dos dois globos oculares, por exemplo, o fará mover-se sem intervenção dos centros cerebrais, provocando não apenas a perda da esteroscopia, mas também a da verticalidade visual).

c) *Limiares de percepção do movimento*: como todo fenômeno luminoso, o movimento só é perceptível entre certos limites. Se a projeção retiniana de uma borda visual se move muito lentamente, seu movimento não é visível (mesmo que se perceba seu deslocamento em seguida); se ela se move com muita rapidez, só se terá uma visão *flou*. Os limiares correspondentes, inferior e superior, são função de diversas variáveis:

— *as dimensões do objeto*: um objeto de grande tamanho aparente deverá deslocar-se muito para se perceber que ele se move;

— *a iluminação e o contraste*: quanto maiores, melhor se percebe o movimento;

— *o meio ambiente*: a percepção do movimento é em parte relacional, e facilitada pela existência de pontos fixos de referência.

É difícil perceber o movimento de um objeto em um campo sem textura (nuvem em grande altitude no céu, ou navio no oceano, no horizonte: é mais fácil ver seu movimento através de uma janela, cuja borda funciona como ponto de referência). Outro exemplo é o movimento "autocinésico", que faz com que uma pequena luz no escuro seja vista como "movendo-se espontaneamente", ao sabor dos movimentos do olho, porque falta qualquer quadro de referência.

2.2.2 Movimento real, movimento aparente

Até aqui supusemos que se tinha de perceber um movimento real: o movimento de um objeto real situado em nosso campo visual. Ora, há muito constatou-se que, em certas condições, pode haver uma percepção de movimento até na ausência de qualquer movimento real. É o que se chama **movimento aparente**.

A experiência fundamental aqui é a mesma que evidenciou a noção (Wertheimer, 1912): mostram-se a um sujeito dois pontos luminosos pouco afastados no espaço, fazendo variar a distância temporal entre eles. Enquanto o intervalo de tempo entre os dois *flashes* for muito pequeno, eles serão percebidos como simultâneos. Se, ao con-

trário, for muito elevado, os dois *flashes* serão percebidos como dois acontecimentos distintos e sucessivos. É na zona intermediária — de 30 a 200 milissegundos entre cada *flash* — que surge o movimento aparente. Foram-lhe relacionadas diversas formas, rotuladas com letras do alfabeto grego: o movimento alfa é um movimento de expansão ou de contração (com dois *flashes* situados no mesmo lugar, mas com tamanhos diferentes), o movimento beta corresponde à experiência descrita acima (movimento de um ponto a outro) etc; o conjunto desses fenômenos, muito diferentes uns dos outros mas aparentados, costuma ser chamado hoje "efeito-phi".

A hipótese essencial a esse respeito, formulada por Wertheimer, continua válida: trata-se de processos pós-retinianos. Houve, desde 1912, progressos na explicação, mas muitas questões continuam mal-resolvidas, em particular estas que se seguem:

a) *Movimento aparente e movimento real referem-se aos mesmos receptores?* Parece, à luz de inúmeras experiências, que estímulos complexos (ou muito próximos) são processados, em movimento aparente, pelo mesmo mecanismo que o movimento real, ao passo que estímulos mais "binários" (os dois pontos luminosos citados acima) implicam outro processamento.

b) *Quais atributos de um objeto veiculam a impressão de movimento?* Aparentemente, a prioridade é aqui da luminosidade em relação à cor e até à forma: percebe-se "primeiro" um movimento em termos de luz, e só depois é que esse movimento será atribuído a uma forma, logo a um objeto.

c) *Que papel desempenha o mascaramento?* O movimento aparente é, de modo geral, muito sensível ao mascaramento; será facilmente suprimido se for intercalado um campo luminoso uniforme entre os dois estímulos que supostamente dão origem a esse movimento.

d) *Que relação existe entre percepção da forma e percepção do movimento?* Sobre esse ponto, em que a experimentação é complexa, estamos pouco adiantados. Foi possível suscitar movimentos aparentes com estímulos sucessivos de formas muito diferentes: tem-se então a impressão de que essas formas, não apenas estão em movimento, mas transformam-se uma na outra (é exatamente o que se produz em desenhos animados como os de Robert Breer ou de Norman McLaren). Mas essas experiências são difíceis de interpretar; supôs-se algumas vezes que existe um sistema "desdobrado", interpretando por um

lado a informação sobre o local do estímulo, por outro a informação sobre a identidade do objeto. Mas isso continua a ser hipotético.

2.2.3 O caso do cinema

O cinema utiliza imagens imóveis, projetadas em uma tela com certa cadência regular, e separadas por faixas pretas resultantes da ocultação da objetiva do projetor por uma paleta rotativa, quando da passagem da película de um fotograma ao seguinte. Ou seja, ao espectador de cinema é proposto um estímulo luminoso descontínuo, que dá (se a cintilação for eliminada, cf. 1.3.3) uma impressão de continuidade, e além disso uma impressão de movimento interno à imagem por meio de movimento aparente que provém dos diversos tipos de efeito-phi.

Ademais, o movimento aparente no cinema implica estímulos sucessivos bastante semelhantes, pelo menos no interior de um mesmo plano; pode-se pois pensar (de acordo com o ponto 2.2.2, a) que ele aciona *o mesmo mecanismo que a percepção do movimento real*. As conseqüências dessa hipótese (hoje considerada como a mais provável) são evidentes: o movimento aparente no cinema não pode ser, fisiologicamente falando, diferenciado de um movimento real. Trata-se de uma perfeita ilusão, que repousa sobre uma das características inatas de nosso sistema visual, e os progressos recentes nos estudos da percepção visual vêm confirmar de modo notável as hipóteses, mais intuitivas naquela época do que científicas, da escola de Filmologia (1947-50), retomadas e sistematizadas nos primeiros artigos de Christian Metz (1964-65), entre outros.

Além disso, como observamos anteriormente, se a inserção de um fotograma branco bloqueia o movimento aparente por um efeito de mascaramento, a faixa preta entre os fotogramas parece desempenhar outro papel, o de "mascaramento do contorno". Pensa-se hoje que a informação detalhada sobre os contornos fica temporariamente suprimida em cada faixa preta entre fotogramas sucessivos, e que esse mascaramento é exatamente o que explica o fato de não haver acúmulo de imagens persistentes devidas à persistência retiniana: a cada instante, só se percebe a posição presente na tela, a precedente estando "apagada" por mascaramento.

Para finalizar, convém notar que, desde 1912, com a publicação das experiências de Wertheimer, a teoria do movimento aparente por

efeito-phi foi citada por Frederick Talbot em seu livro *Moving pictures: how they are made and worked*; em 1916, Hugo Münsterberg, em seu livro *The photoplay: a psychological study*, retomou-a em detalhe. É espantoso constatar que até autores importantes, como André Bazin ou Jean-Louis Comolli, aceitaram, por inércia intelectual, a teoria totalmente errônea, e aliás intrinsecamente absurda, da "persistência retiniana". Logo, não é demais insistir: a persistência retiniana existe de fato mas, se desempenhasse uma função no cinema, apenas produziria uma confusão de imagens remanescentes. A percepção do filme só é possível, de fato, graças ao efeito-phi, e também ao mascaramento visual *que nos libera da persistência retiniana.*

2.3 As grandes abordagens da percepção visual

As questões que acabamos de abordar nesta segunda parte estão entre as mais complexas que o estudo da percepção visual suscita. Por se referirem, como assinalei, às categorias fundamentais de espaço e de tempo, tocam inevitavelmente na própria concepção que se tem do visível, do visual e da relação de um com o outro, que é a percepção. Há quase três séculos, a discussão circunscreve-se entre duas grandes abordagens, através de suas variantes sucessivas: uma abordagem de tipo analítico e uma abordagem de tipo sintético.

2.3.1 A abordagem analítica

Como o termo indica, ela consiste em partir de uma análise da estimulação do sistema visual pela luz, buscando fazer com que os componentes assim isolados correspondam a diversos aspectos da experiência perceptiva real. Essa tendência foi, entre outras, reforçada pela pesquisa sobre a estrutura do cérebro, que pôs em evidência a existência de células especializadas nas funções "elementares" como a percepção das bordas, das linhas, dos movimentos direcionais etc.

As típicas representantes dessa abordagem são as teorias "combinatórias" ou "algorítmicas", muito em voga nos anos 60 — época em que se pôde acreditar, com o aparecimento da informática, que combinações suficientemente complexas poderiam analisar todos os fenômenos naturais (hoje se é mais cauteloso). Para essas teorias, o sistema perceptivo gera perceptos verídicos, isto é, conformes com a realidade do mundo circundante, que permitem especialmente a predição, ao combinarem variáveis segundo certas regras.

Além desse caráter combinatório, a segunda característica marcante dessas teorias é que elas consideram a informação contida na projeção retiniana como insuficiente, por si só, para a percepção exata dos objetos no espaço, e que esta necessita do recurso a outras fontes: fazem com que entrem portanto em suas combinações, em seus algoritmos, ao mesmo tempo as variáveis *intrínsecas* deduzidas da análise da informação retiniana, e variáveis *extrínsecas*, ligadas a outros acontecimentos (sinais eferentes que dirigem os movimentos dos olhos, memória etc). Essas mesmas duas características já se achavam nas mais antigas teorias analíticas, as que se chamam às vezes de teorias *empiristas*: de Berkeley (1709) a Helmholtz (1850), insistia-se nelas em particular sobre o vínculo, as associações adquiridas por experiência, entre dados ópticos e dados não-visuais (donde o nome de *associacionismo* também aplicado a essas teorias). Essas antigas teorias insistiam muito na *aprendizagem* que leva a associar e a integrar informações heterogêneas.

Todas as teorias analíticas baseiam-se no uso do que se chama **hipótese de invariância**. Para determinada configuração da projeção retiniana, existe, como já destacamos, uma infinidade de objetos que podem produzir essa configuração. A hipótese de invariância consiste em supor que, entre essa família de objetos, o observador escolha um e um só; o modelo empirista supõe então uma aplicação repetida dessa hipótese, na base do "tentativa e erro": se uma aplicação se revela errônea, o sistema visual "revê" suas hipóteses de invariância e emite outras, de maneira a fazer coincidir todas as hipóteses com uma configuração possível (segundo a experiência adquirida e as associações). A hipótese de invariância está pois ligada ao fenômeno de constância perceptiva mencionado acima: por exemplo, a constância de orientação, que faz com que a orientação dos objetos fixos continue a ser percebida como constante apesar da mudança de imagem retiniana, resulta de um algoritmo que implica, entre outras, a orientação registrada do corpo; a *constância de dimensão* é obtida por um algoritmo que correlaciona a dimensão retiniana com uma informação referente à distância (ao que se chama às vezes de "lei do quadrado das distâncias") etc.

Naturalmente, nessas teorias, que combinam visual e não-visual, o papel do observador é tido como importante:

— há *tendências* próprias (mais ou menos as mesmas para todo mundo), como a tendência à eqüidistância (quando os índices de

distância relativa são pouco claros, os objetos tendem a parecer eqüidistantes), ou a tendência à distância específica (em presença de uma informação muito reduzida sobre a distância absoluta, é comum ver-se os objetos sempre à mesma distância, em torno de 2 metros). De modo geral, pode-se dizer que, se o sistema visual não tiver todos os elementos necessários para interpretar o que é visto, preferirá "inventar" uma resposta do que não dar nenhuma;

— ademais, encontros repetidos com o mundo visual produzem hábitos que se traduzem por *expectativas* quanto ao resultado previsível dos atos perceptivos (e motores). Essas expectativas estão em grande parte na origem das hipóteses de invariância formuladas sobre os objetos do mundo visual.

Um exemplo comum a esse respeito é o da colina. Considerada a relativa indecisão da área semântica da palavra, que faz com que uma "colina" não tenha na verdade tamanho fixo, e também porque, na natureza, o tamanho de fato das colinas varia muito, é difícil, na ausência de outros pontos de referência visuais, julgar o tamanho real de uma colina percebida em uma paisagem.

2.3.2 A abordagem sintética

Consiste, ao contrário, em buscar correspondentes da percepção do mundo visual no estímulo único. Para essas abordagens, a imagem óptica na retina — inclusive suas modificações no tempo — contém toda a informação necessária à percepção dos objetos no espaço, já que nosso sistema visual está suficientemente equipado para processá-la nesse sentido.

Essa abordagem é representada, desde o século XIX, pelo *inatismo* (Hering) que, como indica o nome, definiu-se por oposição a todas as teorias que supõem uma aprendizagem da visão. No início do século XX, insistir-se-á mais, com os teóricos da Forma (*Gestalttheorie*), na capacidade, sempre inata, do cérebro para organizar o visual segundo leis universais e eternas. Mas é a partir de 1950, com os trabalhos de J.J. Gibson e de sua escola, que essa abordagem voltou à atualidade, sob o nome de teoria *psicofísica* e depois de teoria *ecológica* da percepção visual.

A originalidade da teoria de Gibson deve-se ao fato de que considera as transformações da projeção retiniana como um todo indissociável, não analisável. Para ele, os elementos que se obtêm pela análise só existem no mundo artificial do laboratório onde são destacados, e não na percepção cotidiana, "normal": donde sua proposição de uma abordagem "ecológica", em que se recusa a raciocinar com base em experiências de laboratório e considera apenas a percepção "natural". Nessa teoria, cada imagem retiniana provoca uma percepção global única: as variáveis dessa percepção, mais difíceis de se determinar do que nas teorias analíticas, são também de estrutura mais complexa; aliás a noção de *variável complexa* está no cerne da teoria de Gibson, e os gradientes de textura são um exemplo sempre citado: são apresentados como os correlatos, no estímulo, da percepção das superfícies inclinadas (ou seja, um gradiente de textura na imagem retiniana é o estímulo para a percepção de uma variação contínua de distância). Por conseguinte, nessa abordagem as descontinuidades luminosas na imagem retiniana são uma informação sobre o espaço, e apenas isso (não são uma *imagem* do espaço, a ser interpretada em seguida). Além do mais, a projeção retiniana contém suficiente informação sobre a disposição espacial, para que o sujeito não precise (ou raramente) recorrer a outras fontes tais como as postuladas como necessárias pelo associacionismo.

O modo de raciocínio implícito nessa abordagem é peculiar, sobretudo em sua variante ecológica. Por exemplo, a existência de um solo, superfície que se estende na terceira dimensão, mas que também serve de suporte à atividade motora e quase sempre faz parte do campo visual, é uma de suas premissas (como a suposição de que a porção superior do campo visual é quase sempre o céu[4]). A projeção retiniana de um objeto é descrita em função das superfícies em contato com esse objeto; a constância perceptiva é pois conseqüência direta da percepção normal de objetos com textura sobre superfícies com textura. Não é necessário aliás conhecer a distância de um objeto para saber o que é esse objeto, nem já o ter visto para perceber que é dotado de um tamanho e de uma forma. Enfim, o *fluxo* retiniano assume, nessa abordagem, importância particular, já que cada variedade de movimento do objeto ou de movimento do observador produz um certo esquema (único) de transformações na retina: por exemplo, o movimento de um objeto em relação a outros objetos é percebido quando a projeção retiniana contém uma transformação perspectiva associada a

4. A "ecologia" de Gibson adapta-se resolutamente ao ar livre; o céu, em particular, desempenha nela importante papel, talvez por Gibson ter começado os trabalhos sobre a percepção pelo estudo da percepção visual dos pilotos de avião.

uma oclusão óptica cinética (um objeto em deslocamento cobre e descobre progressivamente a textura da superfície situada atrás de si).

Em resumo, dois traços importantes têm de ser sublinhados nessa abordagem:

— ela supõe que se avaliem as variações das estruturas da imagem retiniana ao referi-las a uma continuidade (a das superfícies) e a uma constância (a dos objetos); em particular, os objetos momentaneamente fora de vista continuam a ser concebidos como existentes. (Devemos destacar a semelhança impressionante dessa idéia com a crença análoga que fundamenta no cinema e até, em certa medida, na pintura a possibilidade do fora-de-campo.);

— ela se baseia na idéia de que a estimulação retiniana, complexa e carregada de informação, dá acesso aos **invariantes** do mundo visual, isto é, às suas qualidades intrínsecas mais profundas. A finalidade da percepção, para Gibson, é de alguma maneira fornecer uma *escala* de avaliação do *mundo visual* (que não se confunde evidentemente com o *campo visual* momentâneo); o movimento e a seqüencialidade — portanto o tempo — são essenciais na construção dessa escala espacial, que é a base do mundo percebido. (Ainda aí, devemos notar a analogia cinematográfica; aliás Gibson, quando fala da imagem cinematográfica, tende a confundi-la com uma visão imediata do mundo, esquecendo o que ela tem de convencional.)

Perceber, para Gibson, é pois perceber as propriedades do meio ambiente, com referência às criaturas que nele vivem. A luz fornece-nos toda a informação útil para isso, sob as espécies da perspectiva dinâmica (relação *entre* sujeito e meio ambiente) e das estruturas invariantes (acontecimentos e objetos *no* meio ambiente). O papel do aparelho visual não é, para ele, nem de "decodificar" *inputs*, nem de "construir" perceptos, mas de *extrair informação*. A percepção é uma atividade *direta*.

2.3.3 Qual é a melhor abordagem?

Essa questão é propositalmente ingênua: ambas as teorias servem-se de muitos dados experimentais que vêm corroborá-las. Até certo ponto, aliás, elas não chegam a ser contraditórias, já que seus objetos não são exatamente os mesmos. Para retomar os termos de Irving Rock (1977), elas estudam dois modos de percepção diferentes: *o modo da constância*, que é dominante na vida cotidiana e é objetivo,

uma vez que corresponde ao mundo físico, e *o modo da proximidade*, que tem pouca relação com nosso comportamento habitual, mas desempenha papel indispensável na percepção global (mesmo que seja difícil de descrever).

A dificuldade de qualquer comparação entre as duas abordagens está no fato de que toda experiência com vistas a estudar uma variável complexa no sentido de Gibson, por métodos de laboratório, será refutada pelos gibsonianos, já que, para eles, isolar uma variável, mesmo complexa, não tem sentido. Assim, demonstrou-se por múltiplas experiências que o gradiente de textura é, isolado em condições de laboratório, menos eficaz do que a perspectiva: isso não preocupa os discípulos de Gibson, para quem um gradiente de textura não existe em si, mas apenas como atribuído a uma superfície objetal sobre um fundo, em um contexto que fornece uma escala espacial. Parece um diálogo de surdos.

Ao mesmo tempo, as variantes mais recentes das duas grandes abordagens ("construtivismo" de Julian Hochberg de um lado, "teoria ecológica" de Gibson, do outro) opõem-se menos do que as variantes antigas. Assim, dois problemas considerados delicados até o início do século estão hoje quase esquecidos:

— A oposição entre inatismo e aprendizagem da visão não é mais atual; Gibson não supõe necessariamente o inatismo dos mecanismos vinculados às suas "variáveis complexas", e estes são provavelmente adquiridos em parte por uma educação "normal" (o que se ajusta aliás muito bem à noção de "ecologia da visão"); de modo inverso, os algoritmos dos construtivistas não supõem em nenhum momento que uma aprendizagem específica seja necessária a todas essas construções. Em suma, todo mundo considera que temos de forma inata a capacidade de aprender, ou que "a percepção é inata no recém-nascido e adquirida no adulto".

— Correlativamente, a oposição entre utilização exclusiva de informação visual e combinação de informação visual com não-visual enfraqueceu bastante desde a querela entre a *Gestalttheorie* e o associacionismo. Sobre esse ponto também, cabe estabelecer pontos de contato, senão de sínteses (por exemplo, entre conceitos como os de gradiente e de índices de profundidade).

O problema fundamental que permanece formulado, e que continua a distinguir essas duas grandes abordagens, é este: será que existe uma propriedade nova (do gênero da "escala espacial global"

postulada por Gibson) que aparece quando a informação visual está presente de modo coerente em toda a superfície retiniana? Ou será que, ao contrário, existe apenas uma série de acontecimentos pontuais e autônomos?

Não é possível dar uma resposta definitiva. No máximo pode-se ter uma impressão: praticamente todos os progressos recentes na compreensão do funcionamento do cérebro levam a pensar que este não se baseia unicamente na seriação de grande quantidade de unidades especializadas, mas em determinados processos de certa maneira globais, ou não-localizados, que implicam paralelismo e/ou transversalidade. Descobriu-se, por exemplo, há alguns anos, em certos pássaros como a coruja, que um "mapa" do espaço auditivo, diferindo de toda projeção ponto por ponto da informação sensorial, existe no nível dos neurônios cerebrais. Dentro desse espírito, é permitido acreditar que as "variáveis complexas" da visão segundo Gibson implicam esse tipo de funcionamento.

Enquanto não são verificadas ou desmentidas, as duas teorias têm suas vantagens e utilidade própria; faremos referência, daqui para frente, a uma ou a outra de acordo com as necessidades, supondo que, no estágio atual da ciência, tenham a mesma probabilidade de serem verídicas.

3. *Do visual ao imaginário*

Ao passar do visível ao visual, já começamos a considerar o sujeito que olha. Vamos agora prosseguir em duas direções:

— em primeiro lugar, estabelecer que o olho não é o olhar: falar de informação visual ou de algoritmos é interessante, mas deixa em suspenso a questão de saber quem constrói esses algoritmos, quem aproveita essa informação, e por quê;

— em seguida, retomar o essencial do que acaba de ser dito, aplicando-o ao caso específico que nos interessa, o da percepção das imagens.

3.1 O olho e o olhar

Com a noção de olhar, já abandonamos a esfera do puramente visual; voltaremos, no próximo capítulo, a essa noção, em particular numa perspectiva psicanalítica. Mas, por enquanto, vamos dar uma breve definição: o olhar é o que define a intencionalidade e a finalidade da visão. É a dimensão propriamente humana da visão.

A psicologia da percepção visual consagra importantes capítulos ao estudo do olhar, em algumas de suas manifestações (as mais próximas da consciência — as mais afastadas do inconsciente —, em que os estudos psicológicos são quase todos de forte orientação cognitivista, cf. capítulo 2, 1.2.4), em particular quanto ao problema da seletividade do olhar, pelo ângulo da atenção e da busca visual.

3.1.1 A atenção visual

Sempre se atribui um papel essencial à atenção, sem no entanto defini-la com muita exatidão. As experiências sobre essa questão são numerosas, mas não conseguem fornecer resultados realmente interpretáveis, em razão de seu caráter quase tautológico: para definir a atenção e fazer experiências sobre ela, é preciso ter de antemão uma definição (que corre o risco de ser a do senso comum).

Há uma distinção quase unânime, embora expressa em palavras diversas, entre atenção *central* e atenção *periférica*:

— a primeira, concebida como uma espécie de focalização sobre os aspectos importantes do campo visual, destacados por um processo às vezes chamado de pré-atentivo, e que Ulric Neisser (um dos pais da psicologia cognitivista) descreveu como um tipo de segmentação do campo em objetos e fundos, permitindo que a atenção se fixe sobre um desses segmentos desde que necessário;

— a segunda, mais vaga, refere-se em especial à atenção aos fenômenos novos na periferia do campo.

Essa distinção coincide com, por exemplo, a noção de *campo visual útil*, que designa a região, em torno do ponto de fixação, na qual o sujeito pode registrar a informação a cada instante determinado. O tamanho desse campo útil é da ordem de alguns graus de ângulo ao redor da fóvea; depende muito do tipo de mancha visual que se fixa: o campo útil será tanto maior quanto mais simples for o estímulo a registrar ou a detectar. No entanto, ficou demonstrado que se pode "explorar" toda a superfície do campo visual situado até aproximadamente 30° da fóvea sem mexer os olhos, apenas dirigindo a atenção sucessivamente a todas as regiões dessa superfície (o leitor pode fazer essa experiência).

3.1.2 A busca visual

Fala-se de *busca* para designar o processo que consiste em encadear diversas fixações sucessivas sobre uma mesma cena visual, a fim de explorá-la em detalhe. É evidente que esse processo está intimamente vinculado à atenção e à informação: o ponto no qual se deterá a próxima fixação é determinado ao mesmo tempo pelo objeto da busca, pela natureza da fixação atual e pela variação do campo visual. Quando se olha uma paisagem do alto de uma colina, a busca visual será diferente (como serão diferentes os pontos sucessivos de fixação e o ritmo) se o olhar for de um geólogo, de um apreciador de ruínas romanas ou de um agricultor. Esse exemplo simplista pretende mostrar que só há busca visual quando houver projeto de busca mais ou menos consciente (até a aparente ausência de projeto, que consiste na mera coleta de informação interessante sem a preocupação com a natureza dessa informação).

Essa noção é muito pertinente no caso das imagens. Notou-se há muito tempo (pelo menos desde os anos 30) que olhamos as imagens não de modo global, de uma só vez, mas por fixações sucessivas. Quase todas as experiências concordam: no caso de uma imagem





Figura 8. Movimentos dos olhos quando da exploração ocular.

olhada sem intenção particular, as fixações sucessivas duram alguns décimos de segundo cada uma e limitam-se estritamente às partes da imagem mais providas de informação (o que se pode definir com bastante rigor como as partes que, memorizadas, permitem reconhecer a imagem no momento de uma segunda apresentação).

O que surpreende nessas experiências é a ausência total de regularidade nas seqüências de fixação: não há varredura regular da imagem do alto para baixo, nem da esquerda para a direita; não há esquema visual de conjunto, mas, ao contrário, várias fixações muito próximas em cada região densamente informativa e, entre essas regiões, um percurso complexo (figura 8). Tentou-se prever as trajetórias de exploração de uma imagem pelo olho, mas, se não for dada uma ordem explícita, essas trajetórias são uma inextricável rede de linhas quebradas. O único resultado constantemente verificado é de que a trajetória é modificada pela introdução de ordens particulares, o que é normal em vista do que dizíamos: um olhar informado desloca-se de outro modo no campo que explora.

O importante, no intuito deste livro, é reter que a imagem — como toda cena visual olhada durante certo tempo — se vê, não apenas no tempo, mas à custa de uma exploração que raramente é inocente; é a *integração* dessa multiplicidade de fixações particulares sucessivas que faz o que chamamos nossa visão da imagem.

3.2 A percepção das imagens

Vamos aqui nos limitar às imagens visuais planas, aquelas que, com a pintura, a gravura, o desenho, a fotografia, o cinema, a televisão e até a imagem de síntese, continuam a ser as mais comuns em nossa sociedade. Por outro lado, e apesar da arbitrariedade dessa separação, vamos também nos limitar — isso será mais difícil — à percepção dessas imagens, e não à sua interpretação, reservando para os próximos capítulos o exame de sua utilização em um contexto subjetivo e social.

3.2.1 A dupla realidade das imagens

Veja a figura 9: ela reproduz uma imagem plana, em que, no entanto, logo se percebe um arranjo espacial, semelhante ao que seria oferecido por uma cena real. Isto é, percebemos simultaneamente essa imagem como fragmento de superfície plana e como fragmento de



Figura 9. Foto da filmagem de *Arroz amargo*, de Giuseppe de Santis (1949).

espaço tridimensional: é esse fenômeno psicológico fundamental que se chama **dupla realidade perceptiva das imagens**, ou, por abreviação, dupla realidade das imagens.

A expressão abreviada "dupla realidade" tornou-se tão corrente que é difícil evitar sua utilização. É preciso notar, entretanto, que ela é potencialmente perigosa: as duas "realidades" da imagem não são, em sentido absoluto, de natureza idêntica, já que a imagem como porção de superfície plana é um objeto que pode ser tocado, deslocado, *e* visto, enquanto a imagem como porção de mundo em três dimensões existe *unicamente* pela vista. É importante nunca esquecer o qualificativo "perceptivo" aplicado à dupla realidade das imagens, mesmo que implícito, pois, do contrário, essa expressão perde todo o sentido.

a) *Informação sobre a realidade 2-D das imagens*. Há, para um olho fixo e único, três fontes potenciais de informação sobre a condição plana da imagem: o quadro e o suporte dessa imagem; a superfície (com textura) da própria imagem; os defeitos da representação analógica — em particular, o fato de que as cores costumam ser menos saturadas e os contrastes menos marcados na imagem do que na realidade.

Na visão binocular e/ou móvel, a informação sobre a condição plana da imagem é bem mais abundante: todos os movimentos oculares revelam ausência total de mudanças perspectivas no interior da imagem; não há nenhuma disparidade entre as duas imagens retinianas. Um e outro desses resultados só se obtêm com uma superfície plana: logo, na visão normal (por exemplo, no museu, quando se olham os quadros com os dois olhos, ao deslocar-se diante deles), as imagens aparecem *planas*.

b) *Informação sobre a realidade 3-D das imagens*: ao invés da informação "bidimensional", sempre presente, as imagens possibilitam a percepção de uma realidade tridimensional apenas se esta tiver sido cuidadosamente *construída*. Para isso é necessário imitar o máximo possível certas características da visão natural (cuja lista potencial é muito longa, como a das características da visão).

Uma lista de prescrições nesse sentido, para uso dos pintores, foi dada por Leonardo da Vinci em seu *Tratado da pintura*; chama-se às vezes essa lista de "regras de Leonardo". Eis um resumo: devem-se pintar os objetos mais próximos com cores mais saturadas, contornos mais nítidos e textura mais espessa; os objetos distantes estarão mais no alto da tela, menores, mais claros e com textura mais fina; as linhas paralelas na realidade devem ser convergentes na imagem etc. Essas



Figura 10. Fotograma de *Hiroshima meu amor*, de Alain Resnais (1959). Se esta fotografia for olhada de viés, a cena representada será percebida corretamente — mas nenhum deslocamento chegará a compensar a deformação das fotografias expostas no painel central, fotografadas também de viés.

regras permitem que a escala espacial da superfície pintada reproduza na retina descontinuidades de luminância e de cor comparáveis às produzidas por uma cena não pintada, com exceção entretanto do *flou* na periferia.

> Convém observar que se trata de uma das maiores diferenças entre imagem artificial e imagem retiniana (óptica): esta última só é nítida no centro, enquanto a primeira, destinada a ser explorada em todas as suas partes por um olho móvel, é uniformemente nítida.

O leitor terá notado que, no que se refere às bordas visuais, a máquina fotográfica, como a *camera obscura*, seguem as regras de Leonardo. A essas regras foram acrescentadas, na história da pintura, algumas outras com o mesmo objetivo, como a "regra" das cores induzidas, que visa imitar o efeito produzido na visão natural pela proximidade de duas cores diferentes e a "contaminação" mútua que delas resulta.

c) *A hipótese da compensação do ponto de vista*: é um dos corolários mais impressionantes da noção de dupla realidade. A hipótese, devida a Maurice Pirenne (1970), é a seguinte: se for possível registrar a realidade 2-D e a realidade 3-D de uma imagem, 1) pode-se determinar o ponto de vista correto sobre essa imagem (o que corresponde à construção perspectiva), e 2) podem-se compensar todas as distorções retinianas geradas por um ponto de vista incorreto. Ou seja, é o fato de perceber a imagem como uma superfície plana que permite perceber com mais eficácia a terceira dimensão imaginária representada na imagem.

Essa hipótese pode surpreender, já que parece contrariar a opinião corrente segundo a qual é mais fácil acreditar na realidade representada na imagem, se não se tiver muito presente sua natureza de imagem. De fato, não há contradição: a hipótese de Pirenne não considera o *saber* do espectador, nem os efeitos de *crença* induzidos eventualmente pela imagem, mas aplica-se em um nível anterior a esses fenômenos psicológicos. Nesse nível, recebeu numerosas confirmações experimentais, e o mecanismo "compensatório" foi posto em evidência — sem que se tenha podido, no entanto, explicá-lo.

A compensação é mais eficaz à medida que o espectador pode deslocar-se e utilizar seus dois olhos (isto é, confirmar por todos os meios disponíveis a existência e a localização da superfície da imagem). É evidente a importância dessa hipótese para a percepção das imagens: no museu, no cinema, diante de uma televisão, quase nunca estamos situados no ponto exato previsto pela construção perspectiva; sem compensação, só veríamos imagens distorcidas, deformadas.

d) *Dupla realidade e aprendizagem*: se a percepção da profundidade nas imagens mobiliza, pelo menos parcialmente, os mesmos processos que a percepção de uma profundidade real, então a percepção das imagens deve desenvolver-se, como a outra, com a idade e a experiência — mas não necessariamente no mesmo ritmo. Parece, por exemplo, que as crianças, até mais ou menos 3 anos, percebem mal a bidimensionalidade das imagens, e tendem a tratar as projeções retinianas que delas provêm como se viessem de objetos reais.

> Um exemplo mais interessante é o da direção da luz. Um adulto acostumado com as imagens supõe sempre que a luz vem do alto da imagem, mesmo quando esta está invertida; por isso, se uma foto das crateras da lua for olhada ao avesso, elas serão vistas não como cavidades, mas como uma espécie de inchaços da superfície.

A capacidade de ver uma imagem como objeto plano ocorre, em geral, mais tarde do que a capacidade de ver a profundidade, e deve

ser por isso que as crianças percebem "mal" as imagens (porque nelas só vêem a profundidade).

3.2.2 O princípio da maior probabilidade

As imagens são portanto objetos visuais muito paradoxais: têm duas dimensões mas permitem que nelas se vejam objetos em três dimensões (esse caráter paradoxal está ligado, é claro, ao fato de que as imagens mostram objetos ausentes, dos quais elas são uma espécie de símbolo: a capacidade de reagir às imagens é um passo em direção ao simbólico).

Entretanto, como são obtidas por uma projeção da realidade tridimensional em apenas duas dimensões, implicam perda de informação por "compressão". Devemos lembrar que, do ponto de vista geométrico, uma imagem em perspectiva pode ser a imagem de uma infinidade de objetos que têm a mesma projeção: logo, sempre haverá ambigüidades quanto à percepção da profundidade. O fato de se reconhecerem quase infalivelmente os objetos representados, ou pelo menos sua forma, é notável: somos forçados a pensar que, entre as diferentes configurações geométricas possíveis, o cérebro "escolhe" a mais provável. A imagem só trará problemas se oferecer características contraditórias, ou se a representação não for suficientemente informativa; é o caso de figuras ambíguas, paradoxais, incertas, como a da figura 11.

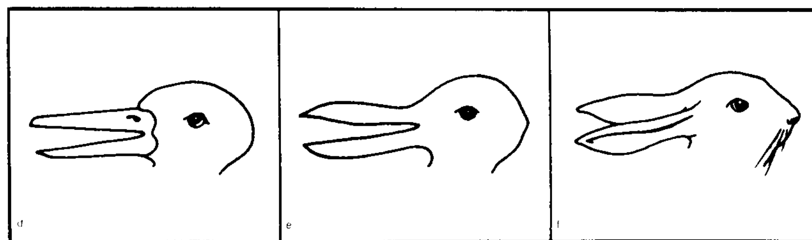


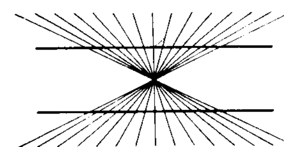
Figura 11. Pato ou coelho: a figura do meio é ambígua.

Aqui, e apesar da semelhança formal entre o princípio da maior probabilidade e a hipótese de invariância na base da constância perceptiva, começamos a deixar o domínio apenas da percepção para entrar no da cognição: a seleção do objeto mais provável se dá, decerto, segundo os mesmos procedimentos que se verificam na visão real, mas, além disso, com recurso a uma série de objetos, simbolicamente representados no córtex visual, já conhecidos e reconhecidos.

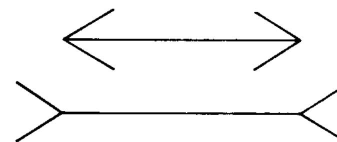
3.2.3 As ilusões elementares

Diz-se que a imagem produz uma ilusão quando seu espectador descreve uma percepção que não se concilia com determinado atributo físico do estímulo. Só mencionaremos aqui as ilusões relativas à avaliação das dimensões e das distâncias (e não, por exemplo, as ilusões vinculadas a *après-coup* ou à remanência, como a ilusão da cascata): a figura 12 apresenta alguns exemplos clássicos.

Ilusão de Hering



Ilusão de Müller-Lyer



Ilusão de Ponzo

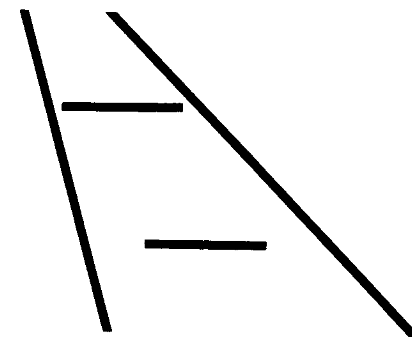


Figura 12

Essas ilusões "elementares" referem-se pois a desenhos não destinados a representar cenas reais, e em que há muitos índices de bidimensionalidade. A ilusão provém então, segundo hipótese de R.L. Gregory, de uma interpretação desses desenhos em termos tridimensionais, ou seja, fazendo intervir uma constância perceptiva "deslocada" — e isso, embora essas imagens só raramente proporcionem uma interpretação consciente em termos de profundidade. Por exemplo, na ilusão de Ponzo, a barra do alto é vista como "mais distante" em virtude do efeito perspectivo induzido pela convergência das oblíquas; logo, estando mais longe e tendo projeção tão grande quanto a outra, é "vista" como maior. Também, na ilusão de Müller-Lyer, o segmento de baixo, visto como uma cunha interior, é "aumentado" para compensar seu afastamento supostamente maior.

O estudo dessas ilusões (e de muitas outras) prosseguiu ativamente nos anos 60 e 70, em especial pela escola inglesa seguidora de R.L. Gregory e Béla Julesz, como objeto privilegiado presumidamente capaz de dar acesso a certos mecanismos da visão. Esses pesquisadores ficaram sobretudo impressionados com a capacidade que o sistema visual tem de associar a imagens (aqui muito simplificadas) características não-visuais, particularmente espaciais. É esta conclusão que levaremos em consideração: a imagem é percebida, quase de modo automático, por uma interpretação em termos espaciais e tridimensionais. As ilusões elementares do tipo que mencionamos manifestam espetacularmente, de um modo particular que é o da percepção "imposta", essa capacidade.

3.2.4 A percepção da forma

A noção de **forma** é antiga e tornada complexa por sua utilização em grande quantidade de contextos diferentes. Será usada aqui no sentido de "forma global", "forma de conjunto" característica de um objeto representado em uma imagem, ou de um símbolo sem existência como fenômeno no mundo real. Trata-se pois da percepção da forma como unidade, como configuração que implica a existência de um todo que estrutura suas partes de maneira racional. Por exemplo, em uma imagem se reconhecerá a forma de um ser humano, não apenas se for possível identificar um rosto, um pescoço, um torso, braços etc (tendo cada uma dessas unidades, aliás, uma forma característica), mas se certas relações espaciais entre esses elementos forem respeitadas.

Concebida assim, a noção de forma é relativamente abstrata, e em particular relativamente independente das características físicas nas quais ela se materializa. Uma forma pode, por exemplo, mudar de tamanho, de localização, mudar determinados elementos que a compõem (pontos em vez de linha contínua...), sem ser na verdade alterada como forma. É o que foi formalizado, com mais nitidez do que por qualquer outra abordagem, pela *Gestalttheorie*, que define a forma como esquema de relações invariantes entre certos elementos.

a) *Forma, bordas visuais, objetos*: todas as experiências confirmam esta idéia (de bom senso) de que são as bordas visuais presentes no estímulo que fornecem a informação necessária à percepção da forma. Particularmente, inúmeros dispositivos destinados a produzir luzes homogêneas, sem bordas, demonstram a incapacidade não só de perceber formas, mas até de, simplesmente, perceber. A segunda idéia de bom senso confirmada pela experiência é a de que a percepção da forma leva tempo. Mesmo que se apresente uma figura muito simples (círculo, triângulo, quadrado) a uma pessoa, se a apresentação se realizar com luz fraca e for breve, a pessoa terá apenas uma vaga consciência de ter visto alguma coisa, sem saber direito o quê. Nesse tipo de experiência de laboratório, tudo se passa como se houvesse *construção* da forma pelo sistema visual: assim o prolongamento da apresentação torna a forma identificável.

Em uma imagem figurativa, a percepção da forma é inseparável não só da percepção das bordas, mas da relativa aos objetos figurados: nessas imagens — em particular na grande maioria das imagens fotográficas e videográficas — o problema da percepção da forma é o da percepção dos objetos visuais. A percepção da forma só se torna mais difícil, ou menos habitual, quando a imagem se torna mais abstrata, mais simbólica (ou quando a profundidade é reproduzida de maneira incorreta). Em todos esses casos em que a informação sobre a profundidade não existe ou é fraca, outros princípios de organização formal podem intervir.

b) *A separação figura/fundo*: essa dupla noção, hoje incorporada à linguagem corrente, foi proposta por psicólogos da percepção para designar a divisão do campo visual em duas regiões, separadas por um contorno. No interior do contorno (borda visual fechada) encontra-se a figura; ela tem uma forma, uma característica mais ou menos objetal, ainda que não seja um objeto reconhecível; é percebida como se estivesse mais perto, como se tivesse cor mais visível; é, nas experiências, mais facilmente localizada, identificada e nomeada, mais facilmente vinculada a valores semânticos, estéticos e emocionais. O fundo, ao contrário, é mais ou menos informe, mais ou menos homogêneo, e é percebido como se estendendo atrás da figura.

Devemos observar que essa distinção "se origina" na percepção cotidiana tal como descrita pela concepção ecológica: percebemos bem figuras (reuniões de superfícies com textura que constituem objetos) em fundos (superfícies com textura ou não, que pertencem ou não a objetos). É uma das *constantes* de toda cena perspectiva real. A importância prática da distinção figura/fundo é destacada pelas técnicas que visam quebrar sobretudo a *camuflagem*: esta procura incorporar a figura ao fundo, ao tirar partido de um, ou de preferência de vários, dos atributos distintivos da figura acima enumerados.

A *Gestalttheorie* propõe que a separação figura/fundo é uma propriedade organizadora (espontânea) do sistema visual: toda forma

é percebida em seu ambiente, em seu "contexto", e a relação figura/fundo é a estrutura abstrata dessa relação de contextualização.

Eis um exemplo que demonstra a força do contexto sobre a percepção da forma: uma forma muito simples (um quadrado), apresentado com uma inclinação de 45°, será visto como um losango. Em compensação, se esse quadrado for inserido em um quadro retangular, aparecerá como uma figura ligada a um fundo delimitado, enquadrado, e a orientação desse fundo desempenhará um papel (cf. fig. 13).

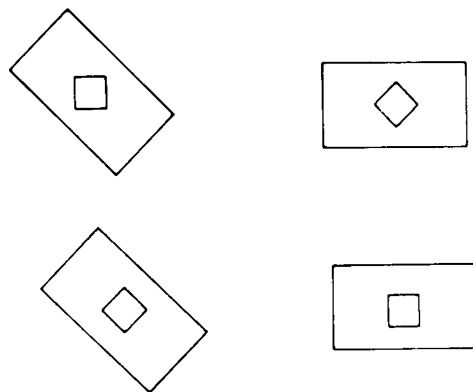


Figura 13

Essa concepção gestaltista foi criticada pelos teóricos analíticos, que observaram, por um lado, que a separação figura/fundo não é imediata (leva tempo) e, por outro, que não é nem mesmo um processo primeiro em relação a outros como a exploração visual, a visão periférica e as expectativas do espectador; enfim, que freqüentemente os critérios localizados de profundidade podem ser insuficientes ou ambíguos (cf. fig. 11). Para o construtivismo, a percepção do fenômeno figura/fundo na realidade corresponde ao aumento da distância real entre as duas estruturas visuais quando se transpõe o contorno do objeto. Trata-se, em compensação, no que diz respeito às superfícies visuais (logo, as imagens) de um fenômeno totalmente adquirido, cultural.

Sobre esse ponto, há portanto oposição nítida entre uma teoria inatista, a Gestalt, e uma teoria da aprendizagem, o construtivismo. Na seqüência deste livro, adota-se implicitamente uma concepção construtivista e supõe-se que, *em relação às imagens*, a distinção figura/fundo é adquirida. Convém enfatizar, a fim de evitar qualquer mal-entendido, que isso não torna tal distinção arbitrária: se o mundo

real é, de acordo com quase todas as teorias da percepção, estruturado visualmente em figuras sobre fundos, a transposição dessa noção às imagens não necessita estabelecer uma convenção suplementar para as que regulam a imagem figurativa em geral; de certo modo ela faz parte da própria noção de figuração. (O vocabulário é coerente: imagem *figurativa* é a que produz ou reproduz *figuras* e seus fundos.)

c) *Estruturas regulares da forma*: Trata-se de princípios gerais de percepção da forma (objetal ou abstrata, mais nitidamente em ação no segundo caso) que foram também propostos pela *Gestalttheorie*. A "explicação" gestaltista é hoje anacrônica (consistia em atribuir a organização percebida ao impacto dos elementos do estímulo sobre os "campos de força" nervosos, à semelhança do modelo de um campo elétrico), mas as observações que provocaram seu estabelecimento continuam válidas.

Parte da popularidade desses princípios talvez seja devida ao vocabulário legiferante dos gestaltistas, que além disso atribuíram nomes surpreendentes a suas "leis". A seguir as mais conhecidas dessas leis (ver fig. 14):

— *a lei de proximidade*: elementos próximos são mais facilmente percebidos como pertencentes a uma forma comum do que elementos afastados;

— *a lei de similaridade*: elementos de mesma forma ou de mesmo tamanho são mais facilmente vistos como pertencentes a uma mesma forma de conjunto;

— *a lei de continuidade*: existe uma tendência "natural" para continuar de modo racional uma determinada forma, se ela estiver inacabada;

— *a lei de destino comum*: refere-se às figuras em movimento, e afirma que elementos que se deslocam ao mesmo tempo são percebidos como uma unidade e tendem a constituir uma forma única.

Essas "leis", elaboradas entre as duas guerras, baseiam-se em uma noção central, a de Forma (*Gestalt*), que implica uma relação mais profunda entre os elementos da figura do que os próprios elementos, e que não é destruída pela transformação desses elementos. Deu-se muita importância a essas leis, amplamente difundidas (eram por exemplo conhecidas por Eisenstein, que lhes fez referência em diversos textos dos anos 30 e 40); em seguida, elas caíram em relativo descrédito pelo aspecto ultrapassado de sua explicação neurológica.

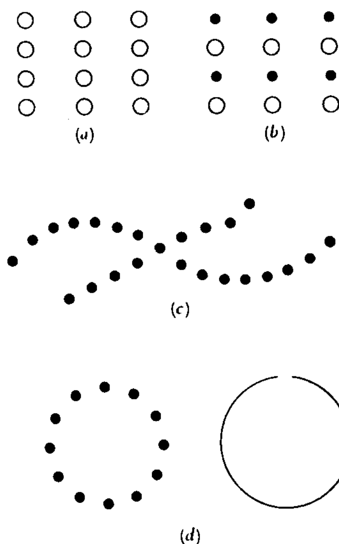


Figura 14. (a): lei de proximidade, (b) lei de similaridade, (c): lei de continuiade, (d): lei de fechamento.

De fato, essas leis são combinações semi-empíricas e semi-intuitivas, que, dentro desses limites, revelam-se bastante exatas, com a restrição de ficarem ameaçadas desde que uma informação sobre a profundidade seja dada. São portanto muito interessantes para as imagens não-representativas ou pouco representativas, que comportam inúmeros elementos simples e abstratos (podem ser, desse ponto de vista, comparadas com certas teorias da arte abstrata, de Kandinsky a Vasarely, que redescobrem princípios de organização, de estrutura e de forma, inteiramente comparáveis — cf. cap. 5, 1.2).

d) *Forma e informação*: há décadas, as tentativas para superar a teoria da Forma concentram-se em torno da noção de informação — no sentido técnico que lhe foi dado pelas teorias oriundas dos célebres trabalhos de Shannon e Weaver. A idéia diretriz é de que, em uma dada figura, existem partes que fornecem muita informação, outras que fornecem pouca: estas últimas são as que "dizem" muito pouco além do que já "é dito" pelo meio onde estão, as que são completamente predizíveis; a seu respeito fala-se de *redundância*.

Em uma figura visual, a redundância provém de uma zona de cor ou de luminosidade homogênea, sem ruptura, ou de um contorno de direção mais ou menos constante etc. Outras redundâncias são introduzidas pelas grandes regularidades de estrutura, em essência a simetria, mas também o respeito das leis gestaltistas (e de modo geral todo critério de *invariância*). As partes não redundantes são as partes incertas, não previsíveis, em geral concentradas ao longo dos contornos, e sobretudo nos locais onde a direção varia muito depressa. É para esses pontos que se dirige preferencialmente a atenção do espectador quando lhe é formulada uma questão do tipo "informativo" (por exemplo, se lhe for pedido que memorize ou que recopie uma figura).

A noção de informação permitiu reescrever os princípios gestaltistas de modo mais geral e englobá-los no *princípio do mínimo*: de duas organizações informacionais possíveis de determinada figura, a mais simples é que será percebida, a que implica maior redundância, ou, o que dá no mesmo, aquela cuja descrição mobiliza menos informação. Essa generalização é em si interessante, embora não tenha respondido até o momento às esperanças de informatização que suscitara (observemos que o princípio do mínimo está muito presente nas imagens de síntese). Em compensação, proporcionou numerosos desenvolvimentos no contexto da abordagem construtivista, para a qual a percepção de figuras e de objetos baseia-se em um acúmulo de predições e de "testes" sobre o que significam as bordas — predições fundadas tanto na desigual repartição da informação e da redundância na figura, quanto nas expectativas do espectador.

3.3 Conclusão: o olho e a imagem

O que reter dessa relação entre o instrumento mais universal, o olho, e a imagem, objeto cultural e histórico por excelência, infinitamente singularizado sob mil formas diversas?

Em primeiro lugar, o truísmo que já enunciamos: não há imagem sem percepção de uma imagem, e o estudo, mesmo rápido, das grandes características da segunda, evita muitos erros — alguns transformados em verdadeiros chavões — na compreensão da primeira. Pois, se a imagem é arbitrária, inventada, plenamente cultural, sua visão é quase imediata. O estudo intercultural da percepção visual demonstrou fartamente que pessoas que nunca passaram por esse processo têm capacidade inata de perceber tanto os objetos figurados em uma imagem, quanto sua organização de conjunto — contanto que

se lhes dêem os meios para empregarem essa capacidade, ao explicar-lhes o que é uma imagem. (Esses estudos tornaram-se muito mais convincentes desde que os etnólogos, por um lado, tomaram consciência de sua própria condição de investigadores exteriores, e, por outro, contaram com meios de produção de imagens quase instantâneas, com o vídeo e a polaróide.) É costume criticar os estudos sobre a percepção das imagens por serem etnocêntricos, por tirarem conclusões de alcance universal a partir de experiências feitas em laboratório de países industriais: isso pode ser verdade, mas é bom lembrar também que, em princípio, a *percepção* das imagens, contanto que se consiga separá-la de sua *interpretação* (o que nem sempre é fácil), é um processo próprio à espécie humana, apenas mais aprimorado por certas sociedades. A parte do olho é a mesma para todos, e não pode ser subestimada.

4. *Bibliografia*

Primeiro, duas obras de introdução, que permitem aprofundar os problemas abordados neste capítulo:

DELORME, André. *Psychologie de la perception visuelle*, Montréal-Paris, Études Vivantes, 1982.

HABER, Ralph N. e HERSHENSON, Maurice. *The psychology of visual perception*, 2ª ed., Nova York, Holt, Rinehart & Winston, 1980.

Segundo, duas coletâneas de artigos de síntese, que abrangem quase o mesmo campo:

CARTERETTE, E.C. e FRIEDMAN, H. (orgs.). *Handbook of perception*, v. 5 e v. 10, Nova York, Academic Press, 1975 e 1978.

4.1 Os desempenhos do olho

FRISBY, John P. *De l'oeil à la vision* (1980), Paris, trad. fr. Nathan, 1982.

LE GRAND, Yves. "History of research on seeing", *in Handbook of perception*, v. 5, *op. cit.*, pp. 3-23.

NICHOLS, Bill e LEDERMAN, Susan J. "Flicker and motion in film", *in* T. de Lauretis e S. Heath (orgs.), *The cinematic apparatus*, Londres, Macmillan, 1980, pp. 96-105.

4.2 Do visível ao visual

ANDERSON, Joseph e Barbara. "Motion perception in motion pictures", *in The cinematic apparatus*, *op. cit.*, pp. 76-95.

BAILBLÉ, Claude. "Programmation du regard" (1977), *in Cahiers du cinéma*, nº 281, pp. 5-19, e nº 282, pp. 5-20.

FRAISSE, Claude e PIAGET, Jean (dir.). *Traité de psychologie expérimentale*, t. VI: Perception, Paris, PUF, ed. rev., 1975.

FRISBY, John P. *De l'oeil au cerveau*, *op. cit.*

GIBSON, James J. *The senses considered as perceptual systems*, Boston, Houghton-Mifflin, 1966; *The ecological approach to visual perception*, *ibid.*, 1979.

GREGORY, R.L. *The intelligent eye*, Londres, Weidenfeld & Nicolson, 1970.

HOCHBERG, Julian. *Perception*, 2ª ed., Englewood Cliffs, N.J.; Prentice-Hall, 1978.

KANIZSA, Gaetano. *Organization in vision: essays on gestalt perception*, Nova York, Praeger, 1979.

METZ, Christian. "A propos de l'impression de réalité au cinéma", *in Cahiers du cinéma*, nº 166-67, 1965, pp. 75-82, retomado *in Essais sur la signification au cinéma*, Klincksieck, 1968, pp. 13-24.

MICHOTTE, André. "Le caractère de ‹réalité› des projections cinématographiques", *in Revue internationale de filmologie*, nº 3-4, outubro de 1948, pp. 249-261.

MÜNSTERBERG, Hugo. *The film: a psychological study*, reimpr., Nova York, Dover, 1970.

OLDFIELD, R.C. "La perception visuelle des images du cinéma", *in Revue internationale de filmologie*, nº 3-4, outubro de 1948, pp. 263-279.

PANOFSKY, Erwin. *La Perspective comme "forme symbolique"* (1924), Paris, trad. fr., Klincksieck, 1974.

RICHARDS, Whitman. "Visual space perception", *in Handbook of perception*, v. 5, *op. cit.*

ROCK, Irving. *An introduction to perception*, Nova York-Londres, Macmillan, 1975.

SEKULER, Robert. "Visual motion perception", *in Handbook of perception*, v. 5, *op. cit.*, pp. 387-430.

4.3 Do visual ao imaginário

COHEN, G. *The psychology of cognition*, Nova York, Academic Press, 1983.
GREGORY, R.L. *The intelligent eye*, *op. cit.*
GUILLAUME, Paul. *La psychologie de la forme*, s.d. (1937?), reed. Flammarion, col. "Champs", 1979.
KOFFKA, K. *Principles of gestalt psychology*, Nova York, Harcourt Brace, 1935.
PIRENNE, Maurice. "Vision and art", *Handbook of perception*, v. 5, *op. cit.*, pp. 434-490; *Optics, painting and photography*, Cambridge University Press, 1970.

Para finalizar, uma importante coletânea de artigos sobre a percepção das imagens:

HAGEN, Margaret A. (org.). *The perception of pictures*, v. 1: Alberti's window: the projective model of pictorial information; v. 2: Dürer's devices: beyond the projective model of pictures, Nova York, Academic Press, 1980.

Capítulo 2

A PARTE DO ESPECTADOR

As imagens são feitas para serem vistas, por isso convém dar destaque ao órgão da visão. O movimento lógico de nossa reflexão levou-nos a constatar que esse órgão não é um instrumento neutro, que se contenta em transmitir dados tão fielmente quanto possível mas, ao contrário, um dos postos avançados do encontro do cérebro com o mundo: partir do olho induz, automaticamente, a considerar o sujeito que utiliza esse olho para olhar uma imagem, a quem chamaremos, ampliando um pouco a definição habitual do termo, de *espectador*.

Esse sujeito não é de definição simples, e muitas determinações diferentes, até contraditórias, intervêm em sua relação com uma imagem: além da capacidade perceptiva, entram em jogo o saber, os afetos, as crenças, que, por sua vez, são muito modelados pela vinculação a uma região da história (a uma classe social, a uma época, a uma cultura). Entretanto, apesar das enormes diferenças que são manifestadas na relação com uma imagem particular, existem constantes, consideravelmente trans-históricas e até interculturais, da relação do homem com a imagem em geral. É desse ponto de vista geral que

vamos apreciar o espectador, com base nos modelos psicológicos que foram propostos para estudar e compreender essa relação.

1. *A imagem e seu espectador*

Não se trata aqui de sustentar que a relação do espectador com a imagem é apenas compreensível (ou inteiramente compreensível) pelas vias da psicologia, nem, ainda menos, de propor um modelo universal "da" psicologia "do" espectador. Trata-se somente de arrolar algumas das mais importantes respostas a estas questões: o que nos trazem as imagens? por que é que existiram em quase todas as sociedades humanas? como são olhadas?

1.1 Por que se olha uma imagem?

A produção de imagens jamais é gratuita, e, desde sempre, as imagens foram fabricadas para determinados usos, individuais ou coletivos. Uma das primeiras respostas à nossa questão passa pois por outra questão: para que servem as imagens (para que queremos que elas sirvam)? É claro que, em todas as sociedades, a maioria das imagens foi produzida para certos fins (de propaganda, de informação, religiosos, ideológicos em geral), sobre o que falaremos depois. Mas em um primeiro momento, e para melhor nos concentrarmos na questão do espectador, examinaremos apenas uma das razões essenciais da produção das imagens: a que provém da vinculação da imagem em geral com o domínio do simbólico, o que faz com que ela esteja em situação de mediação entre o espectador e a realidade.

1.1.1 A relação da imagem com o real

Seguiremos a reflexão de Rudolf Arnheim (1969), que propõe uma tricotomia sugestiva e cômoda entre valores da imagem em sua relação com o real:

a) *Um valor de representação*: a imagem representativa é a que representa coisas concretas ("de um nível de abstração inferior ao das próprias imagens"). A noção de **representação** é capital, e a ela voltaremos detalhadamente, contentando-nos agora em supô-la conhecida pelo menos em suas grandes linhas.

b) *Um valor de símbolo*: a imagem simbólica é a que representa coisas abstratas ("de um nível de abstração superior ao das próprias imagens").

Duas observações rápidas, enquanto não se retorna à noção de símbolo, esta também muito carregada historicamente: de início, em suas primeiras definições, Arnheim supõe que se sabe necessariamente avaliar um "nível de abstração" — o que nem sempre é evidente (será que um círculo é um objeto do mundo, ou antes uma abstração matemática?); em seguida e sobretudo, o valor simbólico de uma imagem é, mais do que qualquer outro, definido *pragmaticamente* pela aceitabilidade social dos símbolos representados.

c) *Um valor de signo*: para Arnheim, uma imagem serve de signo quando representa um conteúdo cujos caracteres não são visualmente refletidos por ela. O exemplo característico continua a ser o das placas de sinalização — ao menos de certas placas — do código rodoviário francês, como o fim do limite de velocidade (barra oblíqua azul escuro em fundo marfim), cujo significante visual tem uma relação totalmente arbitrária com seu significado.

Na verdade, as imagens-signos mal chegam a ser imagens no sentido corrente da palavra (que corresponde, grosso modo, às duas primeiras funções de Arnheim). A realidade das imagens é bem mais complexa, e há poucas imagens que encarnem com perfeição uma e apenas uma dessas três funções, das quais a imensa maioria das imagens participa, em graus diversos, simultaneamente. Como exemplo simples, tomemos um quadro com tema religioso situado em uma igreja; suponhamos a *Assunção da Virgem*, de Ticiano (1516-1518), na igreja Santa Maria dei Frari, em Veneza, que possui triplo valor: *significa* — de modo certamente redundante no caso — o caráter religioso do lugar, pela colocação acima do altar (devemos notar que nesse exemplo, a rigor, o signo está menos na própria imagem do que em sua situação); *representa* personagens dispostos em uma cena que, como toda cena bíblica, é extremamente *simbólica* (aliás, simbolismos parciais, tais como o das cores, estão presentes).

1.1.2 As funções da imagem

Para que a imagem é utilizada? Sem dúvida não é possível aqui ser tão incisivo quanto Arnheim na distinção entre grandes categorias: as "funções" da imagem são as mesmas que, no curso da História,

foram também as de todas as produções propriamente humanas, que visavam estabelecer uma relação com o mundo. Sem a certeza de ser exaustivo, três modos principais dessa relação são atestados:

a) *O modo simbólico.* Inicialmente as imagens serviram de símbolos; para ser mais exato, de símbolos religiosos, vistos como capazes de dar acesso à esfera do sagrado pela manifestação mais ou menos direta de uma presença divina. Sem remontar à pré-história, as primeiras esculturas gregas arcaicas eram *ídolos*, produzidas e veneradas como manifestações sensíveis da divindade (mesmo que essa manifestação permaneça parcial e incomensurável para a própria divindade). Na verdade são inúmeros os exemplos em que a iconografia religiosa, figurativa ou não, é vasta e ainda atual: certas imagens representam divindades (Zeus, Buda ou Cristo) e outras têm valor quase puramente simbólico (a cruz cristã, a suástica hindu).

Os simbolismos não são apenas religiosos, e a função simbólica das imagens sobreviveu muito à laicização das sociedades ocidentais, quando mais não seja para veicular os novos valores (a Democracia, o Progresso, a Liberdade etc) associados às novas formas políticas. Além disso, há muitos outros simbolismos que não têm uma área de validade tão importante.

b) *O modo epistêmico.* A imagem traz informações (visuais) sobre o mundo, que pode assim ser conhecido, inclusive em alguns de seus aspectos não-visuais. A natureza dessa informação varia (um mapa rodoviário, um cartão postal ilustrado, uma carta de baralho, um cartão de banco são imagens cujo valor informativo não é o mesmo), mas essa função geral de *conhecimento* foi também muito cedo atribuída às imagens. Por exemplo, ela é encontrada na imensa maioria dos manuscritos iluminados da Idade Média, quer ilustrem a *Eneida* ou o *Evangelho*, quer sejam coletâneas de pranchas botânicas ou de portulanos. Essa função foi consideravelmente desenvolvida e ampliada desde o início da era moderna, com o aparecimento de gêneros "documentários" como a paisagem e o retrato.

c) *O modo estético.* A imagem é destinada a agradar seu espectador, a oferecer-lhe sensações (*aisthésis*) específicas. Esse desígnio é sem dúvida também antigo, embora seja quase impossível pronunciar-se sobre o que pode ter sido o sentimento estético em épocas muito distantes da nossa (eram os bisões de Lascaux considerados bonitos? ou tinham somente valor mágico?). Seja como for, essa função da imagem é hoje indissociável, ou quase, da noção de **arte**, a ponto de se confundirem as duas, e a ponto de uma imagem que visa obter um efeito estético poder se fazer passar por imagem artística (vide a publicidade, em que essa confusão atinge o auge).

1.1.3 "Reconhecimento" e "rememoração"

Em todos os seus modos de relação com o real e suas funções, a imagem procede, no conjunto, da esfera do simbólico (domínio das produções socializadas, utilizáveis em virtude das convenções que regem as relações interindividuais). Falta abordar mais frontalmente a questão de que partíramos: por que — e como — se olha uma imagem?

A resposta, em essência, está contida no que acabamos de dizer: resta apenas transpô-la em termos mais psicológicos. Formularemos, na linha de E.H. Gombrich, a hipótese seguinte: a imagem tem por função primeira garantir, reforçar, reafirmar e explicitar nossa relação com o mundo visual: ela desempenha papel de *descoberta do visual*. Vimos no capítulo 1 que essa relação é essencial para nossa atividade intelectual: o papel da imagem é permitir que essa relação seja aperfeiçoada e mais bem dominada.

Ao estudar as imagens artísticas, Gombrich (1965) opõe duas formas principais de investimento psicológico na imagem: o **reconhecimento** e a **rememoração**, em que a segunda é colocada como mais profunda e mais essencial. Vamos explicitar esses dois termos, observando primeiro que a dicotomia coincide com a distinção entre função representativa e função simbólica, de que é uma espécie de tradução em termos psicológicos; uma, puxando mais para a memória, logo para o intelecto, para as funções do raciocínio, e a outra para a apreensão do visível, para as funções mais diretamente sensoriais.

1.2 O espectador constrói a imagem, a imagem constrói o espectador

Essa abordagem do espectador consiste antes de tudo em tratá-lo como parceiro *ativo* da imagem, emocional e cognitivamente (e também como organismo psíquico sobre o qual age a imagem por sua vez).

1.2.1 O "reconhecimento"

Reconhecer alguma coisa em uma imagem é identificar, pelo menos em parte, o que nela é visto com alguma coisa que se vê ou se pode ver no real. É pois um processo, um trabalho, que emprega as propriedades do sistema visual.

a) *O trabalho do reconhecimento*: já vimos (capítulo 1, 3.2) que muitas características visuais do mundo real encontram-se tais quais nas imagens, e que, até certo ponto, vê-se nestas últimas "a mesma coisa" que na realidade: bordas visuais, cores, gradientes de tamanho e de textura etc. De modo mais amplo, pode-se dizer que a noção de *constância perceptiva*, que está na base de nossa apreensão do mundo visual, ao nos permitir atribuir qualidades constantes aos objetos e ao espaço, está também no fundamento de nossa percepção das imagens.

Gombrich insiste, ademais, no fato de que esse trabalho de reconhecimento, na própria medida em que se trata de *re*-conhecer, apóia-se na memória ou, mais exatamente, em uma reserva de formas de objetos e de arranjos espaciais memorizados: a constância perceptiva *é* a comparação incessante que fazemos entre o que vemos e o que já vimos.

> [O nome de "constâncias"] "abrange a totalidade das tendências estabilizadoras que nos impedem de ficarmos tontos em um mundo de aparências flutuantes. Quando um homem se dirige a nós na rua para nos cumprimentar, sua imagem dobra de tamanho se ele se aproxima de 20 para 10 metros. Se estende a mão para o cumprimento, ela se torna enorme. Não registramos o grau dessas transformações; sua imagem permanece relativamente constante, assim como a cor de seus cabelos, apesar das variações de luz e de reflexos" (E.H. Gombrich, "La découverte du visuel par le moyen de l'art", pp. 90-91).

Tal como havíamos sugerido no capítulo precedente, a constância perceptiva é portanto o resultado de um complexo trabalho psicofísico. Mas essa "estabilidade" do reconhecimento vai ainda mais longe, já que somos capazes não só de reconhecer, mas de *identificar* os objetos, apesar das eventuais distorções que sofrem, decorrentes de sua reprodução pela imagem. O exemplo mais impressionante é o do rosto: se reconhecemos com facilidade o modelo de um retrato fotográfico (ou de um retrato pintado, se for suficientemente conforme aos códigos naturalistas), é graças à constância perceptiva; mas se reconhecemos também o modelo de uma caricatura, supõe-se que estamos fazendo intervir além disso outros critérios (ninguém se parece literalmente com sua caricatura). O caricaturista capta, ainda segundo

Gombrich, *invariantes* do rosto, que não tínhamos necessariamente notado mas que, a partir de então, poderão desempenhar o papel de índices de reconhecimento (com outro vocabulário, encontra-se a mesma idéia nos primeiros trabalhos semiológicos de Umberto Eco). Também, se reencontramos alguém que perdêramos de vista há muito tempo, seu reconhecimento se dará graças aos invariantes da mesma ordem — aliás muitas vezes difíceis de estabelecer analiticamente.

Ou seja, de modo geral o trabalho do reconhecimento aciona não só as propriedades "elementares" do sistema visual, mas também capacidades de codificação já bastante abstratas: reconhecer não é constatar uma similitude ponto a ponto, é achar invariantes da visão, já estruturados, para alguns, como espécies de grandes formas.

b) *Prazer do reconhecimento*: reconhecer o mundo visual em uma imagem pode ser útil, além de proporcionar também um prazer específico. Está fora de dúvida que uma das razões essenciais do desenvolvimento da arte representativa, naturalista ou menos naturalista, resulta da satisfação psicológica pressuposta pelo fato de "reencontrar" uma experiência visual em uma imagem, sob forma ao mesmo tempo repetitiva, condensada e dominável.

Desse ponto de vista, o reconhecimento não é um processo de mão única. A arte representativa imita a natureza, e essa imitação nos dá prazer: em contrapartida, e quase dialeticamente, ela influi na "natureza", ou pelo menos em nossa maneira de vê-la. Tem-se observado que o sentimento em relação à paisagem nunca mais é o mesmo depois que se pintaram paisagens; também, movimentos pictóricos como a arte *pop* ou o hiper-realismo nos fazem "ver" o mundo cotidiano, e seus objetos, de modo diferente (Gombrich faz a mesma observação com respeito às colagens de Robert Rauschenberg, ao notar que eles nos chegam ao pensamento diante de painéis reais, com suas colagens e suas rupturas). O reconhecimento proporcionado pela imagem artística faz parte pois do conhecimento; mas encontra também as expectativas do espectador, podendo transformá-las ou suscitar outras: o reconhecimento está ligado à rememoração.

1.2.2 A "rememoração"

a) *Imagem e codificação*: a imagem serve portanto, inextricavelmente, a essas duas funções psicológicas; entre outras, além de sua relação mimética mais ou menos acentuada com o real, ela veicula, sob

forma necessariamente *codificada*, o saber sobre o real (tomando dessa vez a palavra "codificado" em um sentido muito próximo ao da semiolingüística).

O instrumento da rememoração pela imagem é o que se pode, genericamente, chamar de **esquema**: estrutura relativamente simples, memorizável como tal além de suas diversas atualizações. Para ficar no domínio da imagem artística, exemplos não faltam de estilos que utilizaram estes esquemas, quase sempre de modo sistemático e repetitivo (o esquema aliás está em geral na base da própria noção de estilo). Vamos citar um, bastante conhecido: a arte egípcia da época faraônica, em que uma imagem particular nada mais é do que uma combinação de imagens parciais que reproduzem da maneira mais literal possível esquemas típicos (escriba sentado, escriba de cócoras, divindades, figura do faraó etc), eles mesmos convencionalmente vinculados a seu referente real.

b) *Esquema e cognição*: enquanto instrumento da rememoração, o esquema é "econômico": deve ser mais simples, mais legível do que aquilo que esquematiza (caso contrário, de nada serve). Tem pois obrigatoriamente um aspecto cognitivo, até mesmo didático.

A conseqüência mais notável é que o esquema não é um absoluto: as formas esquemáticas correspondem a certos usos aos quais são adaptadas, mas evoluem — e às vezes desaparecem — à medida que esses usos variam, e também à medida que novos conhecimentos são produzidos e os tornam inadaptados. Em resumo, há um lado "experimental" no esquema, submetido permanentemente a um processo de correção.

É nos estilos de imagem mais afastados do naturalismo que essa presença do esquema é mais visível: a arte cristã até ao Renascimento, por exemplo, sempre utiliza as mesmas "fórmulas" iconográficas, não apenas para figurar as personagens sagradas, mas para representar as cenas canônicas. Mesmo dentro dessa longa tradição, esses esquemas não pararam de evoluir — em particular, a partir do século XII, para poder integrar-se em uma encenação cada vez mais ostensivamente dramatizada. Apenas um exemplo (minúsculo) dessa evolução: a auréola situada atrás da cabeça dos personagens para significar a santidade (esquema iconográfico oriundo de um simbolismo mais antigo do halo luminoso, da aura), de início figurada por um círculo (ou, mais raramente, um quadrado) sem nenhum efeito perspectivo, começa aos poucos a ser tratada como objeto real, logo submetida às



Imagem e esquema: O dilúvio, representado em um manuscrito do século XI.

leis da perspectiva (donde a forma elíptica que toma a partir dos séculos XIV e XV).

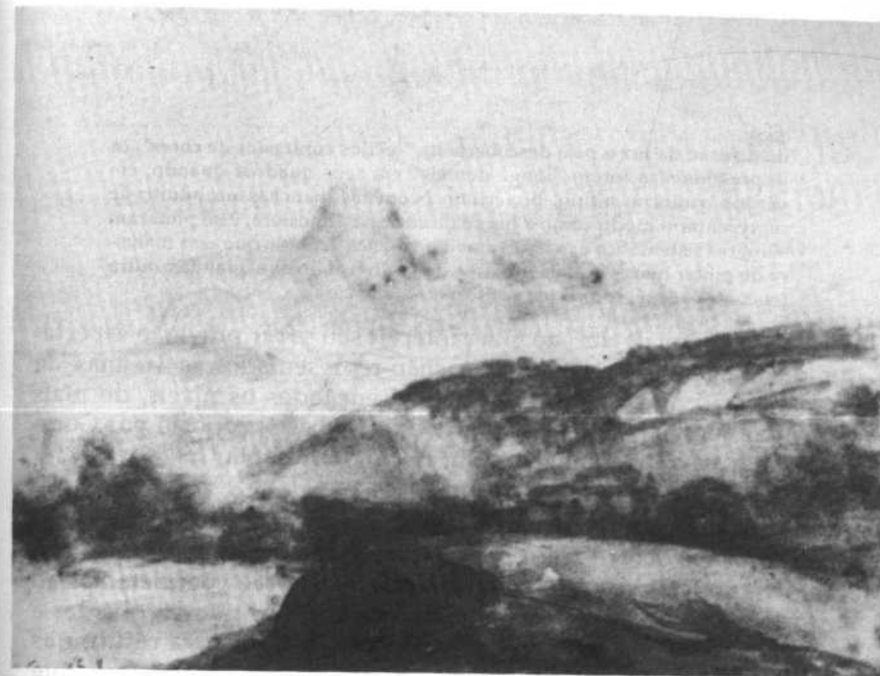
Enfim, esse aspecto cognitivo, logo experimentável e experimental, do esquema, está também presente no próprio interior da arte representativa. Citaremos somente um sintoma, com a importância atribuída, em tantos "métodos" de aprendizagem, ao *esquema* (no sentido literal) como estágio preliminar do desenho naturalista: como se, "sob" o desenho acabado, com suas sombras, seus meios-tons, sua textura, houvesse uma "ossatura", representando o conhecimento estrutural que o desenhista tem do objeto desenhado. É aliás assim que isso era entendido em alguns tratados de pintura, como o de Leonardo da Vinci, em que se insistia na necessidade de conhecer a anatomia para pintar a figura: idéia que sobreviveu por muito tempo, pelo menos até Ingres e seus alunos.

1.2.3 O "papel do espectador"

Foi também Gombrich que, em sua célebre obra *L'Art et l'illusion*, propôs a expressão de "papel (ou parte) do espectador" (*beholder's share*) para designar o conjunto dos atos perceptivos e psíquicos pelos quais, ao percebê-la e ao compreendê-la, o espectador faz existir a imagem. Essa noção é no fundo o prolongamento direto, como a síntese, do que acabamos de observar.

a) *Não há olhar fortuito*: em seu livro (cuja primeira redação data de 1956), Gombrich adota, sobre a percepção visual, uma posição do tipo construtivista. Para ele, a percepção visual é um processo quase experimental, que implica um sistema de expectativas, com base nas quais são emitidas hipóteses, as quais são em seguida verificadas ou anuladas. Esse sistema de perspectivas é amplamente informado por nosso conhecimento prévio do mundo e das imagens: em nossa apreensão das imagens, antecipamo-nos, abandonando as idéias feitas sobre nossas percepções. O olhar fortuito é então um mito, e a primeira contribuição de Gombrich consistiu em lembrar que ver só pode ser comparar o que esperamos à mensagem que o nosso aparelho visual recebe.

Essa idéia pode parecer trivial, mas a insistência quase didática de Gombrich visa, no essencial, as teorias espontâneas formuladas no meio pictórico, em que esse mito do olhar fortuito resistiu por muito tempo. Em particular, no século XIX, o realismo de um Courbet, ou, com mais evidência, o impressionismo, quiseram defender a idéia de que se devia pintar "o que se vê" (ou pintar "como se vê"). Influenciados pela teoria





Pintar "como se vê". Será que a exatidão óptico-geométrica está mais próxima desse ideal do que a busca de um efeito "atmosférico"?
No alto: *O pilão do rei*, de François Marius Granet (1848) Museu Granet, Aix-en-Provence.
Acima: *A ponte da Estacada em Paris*, de J.B. Jongking (1853).

da difusão da luz e pela descoberta da "lei dos contrastes de cores", os impressionistas foram "longe demais" em seus quadros quando, em vez do contorno nítido, preferiram pequenas manchas no intuito de representar o modo como a luz se difunde na atmosfera, e só pintaram sombras sistemática e excessivamente violetas. É óbvio que essa maneira de pintar não está mais próxima da visão real do que qualquer outra (encontra-se até, sob certos pontos, mais afastada).

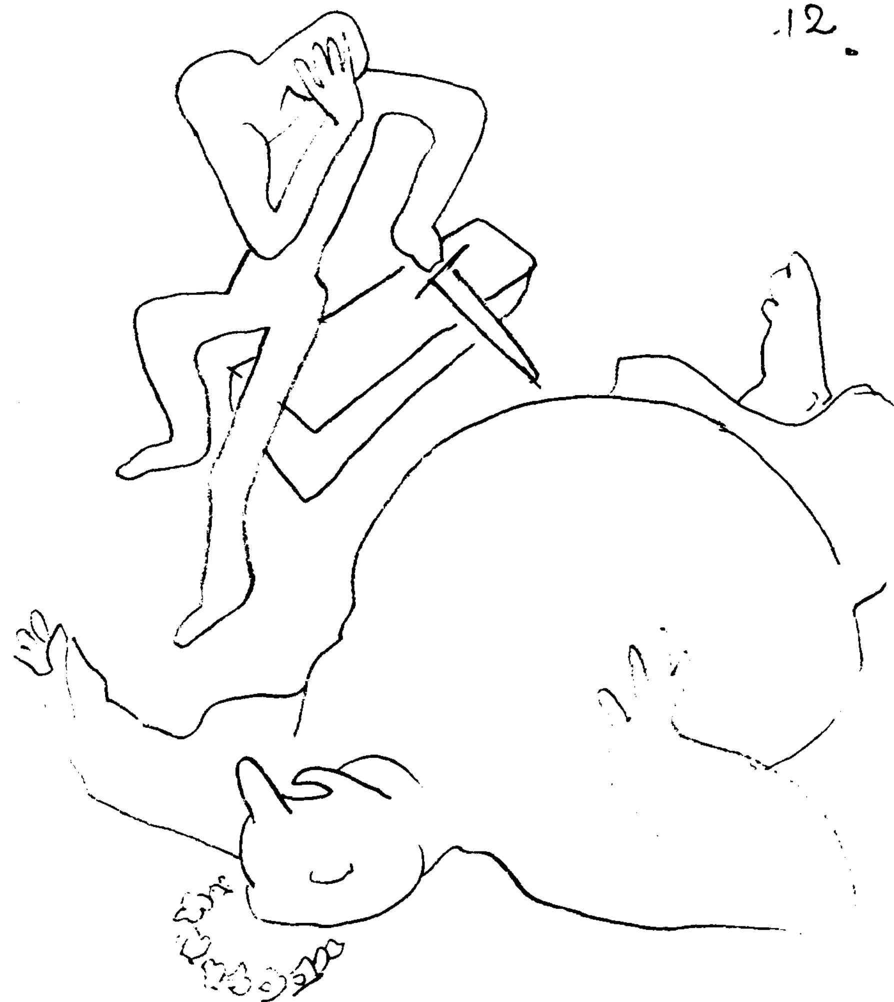
b) *A "regra do etc"*: ao fazer intervir seu saber prévio, o espectador da imagem *supre* portanto o não-representado, as lacunas da representação. Essa completação se dá em todos os níveis, do mais elementar ao mais complexo, o princípio de base proposto por Gombrich sendo que uma imagem nunca pode representar *tudo*.

Os exemplos de emprego dessa "regra do etc" (segundo a expressão surpreendente proposta por John M. Kennedy) são numerosos: ele ocorre tanto para nos permitir ver uma cena realista em uma gravura em preto e branco (cuja percepção completamos ao acrescentar-lhe ao menos tudo o que falta entre os traços gravados e às vezes uma idéia sobre as cores ausentes), quanto para restituir as partes omissas ou ocultas de objetos representados (particularmente de personagens).

Ou seja, a parte do espectador é *projetiva*: como no exemplo um pouco extremo, mas bastante familiar, das manchas do teste de Rorschach, tendemos a identificar algo em uma imagem, contanto que haja uma forma que se pareça de leve com alguma coisa. No limite, essa tendência projetiva pode tornar-se exagerada e levar a uma interpretação errônea ou abusiva da imagem, por um espectador que nela projete dados incongruentes: é o problema, entre outros, de certas interpretações das imagens, que repousam sobre uma base objetiva frágil e contêm "muita" projeção.

Vamos citar apenas o exemplo conhecido da leitura, por Freud, do quadro de Leonardo da Vinci, *Sant'Ana, a Virgem e o filho Jesus*. Nessa imagem, Freud acreditou poder discernir — retomando aliás observações feitas antes dele — o contorno de uma ave de rapina na forma da vestimenta de Santa Ana: "observação" singularmente projetiva, relacionada por ele com sua teoria sobre o "caso" psicológico de Leonardo, e em especial com o papel que teria desempenhado um milhafre na infância do pintor.

No fundo, o espectador pode chegar até, em certa medida, a "inventar", total ou parcialmente, o quadro; Gombrich lembra aliás que alguns pintores usaram de propósito essa faculdade projetiva para inventar imagens, ao "buscá-las" nas formas aleatórias como manchas de tinta feitas ao acaso. A imagem é, pois, tanto do ponto de



A regra do etc. O suicídio de Nero, desenho de Eisenstein, 1942.

vista de seu autor quanto de seu espectador, um fenômeno ligado também à imaginação.

c) *Os esquemas perceptivos*: essa faculdade de projeção do espectador baseia-se na existência de **esquemas** perceptivos. Exatamente como na percepção corrente, a atividade do espectador diante da imagem consiste em utilizar todas as capacidades do sistema visual (em especial suas capacidades de organização da realidade) e em confrontá-las com os dados icônicos precedentemente encontrados e armazenados na memória sob forma esquemática (cf. capítulo 1).

Ou seja, a parte do espectador, nessa abordagem, é uma combinação constante de "reconhecimento" e de "rememoração", no sentido em que acabamos de falar em 1.2.1 e 2. Gombrich, sobretudo, não tem escrúpulo algum em atribuir valor quase científico à perspectiva: não que considere — seria absurdo — que um quadro pintado em perspectiva pareça com o real (acabamos de ver que ele não acredita, exatamente, na possibilidade de uma semelhança absoluta), mas o que é convencional para ele não é a perspectiva, porém, o fato de pintar sobre uma superfície plana. A perspectiva, na verdade, está na visão — a planeza da imagem é totalmente exterior ao sistema visual. Gombrich está, por exemplo, perfeitamente consciente das ambigüidades teóricas da perspectiva (do ponto de vista geométrico); mas, para ele, essas ambigüidades são as mesmas na imagem e na realidade, e, sobretudo, o modo como o olho as supera é o mesmo, tanto na imagem quanto na vida cotidiana: ao fazer intervir outros índices, outros saberes e além de tudo esquemas já mais ou menos simbolizados (os que servem à "rememoração"). Em resumo, o papel do espectador segundo Gombrich é um papel extremamente ativo: construção visual do "reconhecimento", emprego dos esquemas da "rememoração", junção de um com a outra para a construção de uma visão coerente do conjunto da imagem. Compreende-se por que esse papel do espectador é tão central para toda a teoria de Gombrich: é ele quem *faz* a imagem.

1.2.4 A imagem age sobre o espectador

A posição de Gombrich não é isolada: outros, com base em premissas muito diferentes, desenvolveram abordagens também analíticas, "construtivistas" por assim dizer, da relação do espectador com a imagem. Entretanto, a maioria dessas outras abordagens destaca sobretudo os processos intelectuais em atividade na percepção da

imagem e *levados* pela imagem, e não dá tanta importância ao estágio puramente perceptivo.

a) *A abordagem cognitiva*: a psicologia cognitiva é um ramo da psicologia, cujo desenvolvimento foi espetacularmente rápido durante o último decênio. Como o nome indica, ela visa esclarecer os processos intelectuais do conhecimento, entendido em sentido muito amplo, que inclui por exemplo a atividade da linguagem e também, mais recentemente, a atividade de fabricação e de consumo de imagens.

A teoria cognitivista, em quase todas as suas variantes atuais, pressupõe o construtivismo: toda percepção, todo julgamento, todo conhecimento, é uma construção, elaborada por meio da confrontação de hipóteses (estas fundadas em esquemas mentais, alguns inatos, outros provenientes da experiência) com os dados fornecidos pelos órgãos dos sentidos. Já existe (quase exclusivamente em língua inglesa) vasta literatura "cognitivista" sobre a imagem, em especial sobre a imagem artística, mas que se apresenta sobretudo como programa de desenvolvimento da disciplina "psicologia cognitiva", e que, até o momento, não trouxe elementos radicalmente novos para a compreensão da atividade espectadora. Trata-se de, a respeito de cada elemento particular da imagem, explicitar o funcionamento de modos muito gerais da cognição (inferências, solução de problemas etc) — o que evidentemente é importante e produzirá sem dúvida, a prazo, um deslocamento da abordagem simplesmente construtivista do tipo proposto por Gombrich.

b) *A abordagem pragmática*: essa abordagem está na fronteira da psicologia e da sociologia. Refere-se sobretudo às condições de recepção da imagem pelo espectador e a todos os fatores, sejam sociológicos, sejam semiológicos, que influem na compreensão, na interpretação e até mesmo na aceitação da imagem. Vamos retomar essa importante abordagem, muito desenvolvida há alguns anos, e só a mencionamos aqui para ressaltar a capacidade da imagem em incluir "sinais" destinados ao espectador, que lhe permitem adotar uma posição de leitura conveniente.

Citemos, em particular, o trabalho de Francesco Casetti sobre o filme e seu espectador: para Casetti, o filme inclui certos procedimentos formais que lhe permitem "comunicar" ao espectador indicações necessárias à leitura.

c) *A influência da imagem*: com essa última rubrica introduzimos um problema gigantesco, o da ação psicológica — positiva ou negativa — exercida pela imagem sobre o espectador.

Essa questão, objeto de intermináveis discussões (singularmente com respeito ao cinema, que muito cedo foi suspeitado de "corromper" ideologicamente), é em geral abordada na maior desordem metodológica, com base em estatísticas sem efeito e de asserções gratuitas. As únicas tentativas com algum interesse intelectual são as que procuraram especificar o suposto modo de ação da imagem, em geral decompondo-a em elementos e examinando a ação possível de cada elemento.

Existe, em estado embrionário, um saber aparentemente ainda vago sobre a ação das cores, de certas formas etc — domínio que a psicologia experimental, pura ou aplicada, tem abordado há muito tempo. Os resultados dessa pesquisa são tão incertos que não merecem registro. Mencionaremos — não porque é mais científica, mas porque seu grau de elaboração teórica a torna mais demonstrativa — a tentativa de Eisenstein, relativa ao cinema, nos anos 20. Concebendo, de modo bastante rudimentar, a imagem cinematográfica como combinação de estímulos elementares (definíveis em termos de formas, intensidades e durações), Eisenstein, ao basear-se na *reflexologia* pavloviana, supunha que cada estímulo acarretava uma resposta calculável e, por conseguinte, que em troca de um longo, complexo e na verdade improvável cálculo, seria possível prever e dominar a reação emocional e intelectual de um espectador a determinado filme. Naturalmente, Eisenstein foi o primeiro a perceber que se tratava de uma visão bem simplista: tendo "calculado" meticulosamente a seqüência final de *A greve* — a da montagem paralela entre o massacre dos operários pela polícia czarista e o abate dos bois —, ele teve de se render à evidência e constatar que essa seqüência, em geral eficaz, no que pretendia sobre os espectadores operários das cidades, perdia totalmente seu efeito sobre os espectadores rurais (que não se chocavam com a degolação dos bois). Nem por isso Eisenstein desistiu de influir sobre o espectador, como veremos adiante, mas abandonou a concepção mecânica da influência da imagem cinematográfica.

1.3 Imagem e espectador são parecidos

Com o tema teórico da influência da imagem surge uma nova relação: entre espectador e produtor da imagem. Implicitamente, é

essa relação que está na base de toda uma série de abordagens bastante radicais do espectador, muito diferentes umas das outras, mas cuja característica comum é estabelecer uma espécie de paralelismo entre o trabalho do espectador e o "trabalho" da imagem (isto é, em última instância, o trabalho do fabricante da imagem). Como é difícil enquadrar essas abordagens numa metodologia geral, vamos dar apenas os exemplos mais eminentes.

1.3.1 As teses gestaltistas: Arnheim

Em toda a literatura de inspiração gestaltista sobre a imagem, encontra-se o tema da apreensão da imagem pelo espectador como descoberta que ele faz na imagem de estruturas profundas que *são* as próprias estruturas mentais: idéia, como se vê, que é totalmente coerente com a abordagem gestaltista em geral, para a qual a percepção do mundo é um processo de organização, de ordenamento de dados sensoriais para torná-los conformes com certa quantidade de grandes categorias e de "leis" inatas que são as de nosso cérebro (cf. capítulo 1, 3.2.4). Um primeiro exemplo histórico dessa concepção é fornecido por Hugo Münsterberg e seu livro, já citado, sobre o cinema, ao enunciar que os grandes traços da forma fílmica são também decalques das grandes funções do espírito humano (atenção, memória, imaginação). Mas é Rudolf Arnheim quem, por ser psicólogo e historiador de arte, desenvolve de modo mais sistemático esse tema, ao longo de várias obras importantes. Duas noções, em particular, reaparecem de maneira sugestiva na obra de Arnheim:

a) *O pensamento visual*. Ao lado do pensamento verbalizado, formado e manifestado pela mediação deste artefato humano que se chama linguagem, há espaço, segundo ele, para um modo de pensamento mais imediato, que não passa ou, pelo menos, não passa inteiramente pela linguagem, mas que se organiza, ao contrário, diretamente a partir dos perceptos dos nossos órgãos dos sentidos: o pensamento sensorial. Entre esses atos de pensamento, é privilegiado o **pensamento visual**: de todos os nossos sentidos, a visão é o mais intelectual, o mais próximo do pensamento (tese coerente com o que dissemos no capítulo 1 sobre a visão como primeiro estágio da intelecção), e talvez o único cujo funcionamento esteja de fato próximo ao do pensamento.

Essa noção de "pensamento visual" teve sucesso com diversos autores, sobretudo entre as duas guerras; embora não tenha sido

completamente abandonada, é hoje muito discutível, já que as experiências que deveriam confirmá-la permitem uma interpretação ambígua (não se pode nunca provar na prática que "a linguagem" não intervém onde se supõe uma ação do pensamento visual). Trata-se, pois, mais de uma facilidade de expressão que permite designar fenômenos em que a intervenção da linguagem é discreta ou não-localizada, do que de um conceito cientificamente fundamentado e unanimemente aceito.

b) *O centramento subjetivo.* Boa parte das reflexões de Arnheim sobre a imagem baseia-se na idéia de que o espectador tem uma concepção subjetivo-centrada do espaço que o circunda. Arnheim propôs descrever o espaço representativo, não de acordo com a geometria cartesiana, objetiva, mas segundo uma geometria subjetiva, de coordenadas polares (isto é, definidas por um centro, o sujeito que olha, duas coordenadas angulares que situam a direção olhada em relação a esse centro, horizontal e verticalmente, e uma terceira coordenada que é a distância do objeto olhado ao centro). Veremos algumas conseqüências dessa abordagem sobre a concepção do *quadro*; por enquanto, ressalvemos apenas que essa idéia resulta da mesma concepção "indutiva" da relação do espectador com a imagem.

1.3.2 Pensamento pré-lógico, organicidade, êxtase: Eisenstein

A metáfora da organicidade (organização mais ou menos comparável à dos seres vivos) remete sempre, afinal de contas, ao organismo por excelência, o corpo humano, em que cada parte só tem sentido com relação ao todo. Uma obra de arte — em geral uma produção da mente — pode ser dita orgânica se nela a relação entre as partes for tão importante quanto as próprias partes: se ela "parecer" um organismo natural. Foi Eisenstein que mais desenvolveu essa idéia, procurando acompanhá-la de teorias "psicológicas" globais que a justificassem.

a) *A imagem é estruturada como linguagem interior*: dos fenômenos humanos, o mais importante para quem se interessa pelas produções significantes é a linguagem. Donde a idéia, recorrente em Eisenstein sob diversas formas, de que a obra de arte resulta do exercício de uma espécie de linguagem — e que em particular a linguagem cinematográfica é mais ou menos compreensível como manifestação de uma

linguagem interior, que nada mais é do que outro nome do próprio pensamento.

Particularmente nos anos 30, Eisenstein procurou atribuir como modelo, a essa "linguagem interior", modos de pensamento mais primitivos, "pré-lógicos" (o pensamento infantil, o pensamento dos povos "primitivos" tal como a antropologia acreditou ter podido isolar, o pensamento psicótico). Aparentemente esses modos de pensamento tinham em comum o estabelecimento de tipos de "curtos-circuitos" entre seus elementos e maior confiança na associação mais ou menos livre de idéias; em suma, a evocação imediata do processo central, para Eisenstein, da estrutura de qualquer imagem (sobretudo cinematográfica, mas não apenas): a montagem.

b) *Êxtase do espectador, êxtase na imagem*: alguns anos mais tarde, Eisenstein recorreu a outro modelo para exprimir a mesma idéia, o do êxtase. A construção "extática" de uma obra — seja fílmica, pictórica ou até literária — baseia-se em uma espécie de processo de acumulação e de detonação brusca (para o qual as metáforas abundam no tratado de Eisenstein, *La non indifférente nature*: lançamento de um foguete, desencadeamento do êxtase religioso pelo exercício espiritual etc). Esse segundo estágio é dito "extático" porque representa uma explosão, uma colocação "fora de si" (*ek-stasis*) da obra; naturalmente, o interesse teórico é o de logo poder comparar essa estrutura com um processo psíquico similar supostamente induzido no espectador: a obra extática gera o êxtase (a saída fora de si) do espectador e o coloca emocionalmente em um estágio "segundo", portanto intelectualmente propício para que receba a obra.

É inútil dizer que, como teoria do espectador em geral, essa teoria não tem base científica. É, em compensação, apaixonante como teoria *estética* do espectador e de sua relação com a obra de arte: as obras analisadas por Eisenstein como extáticas são todas poderosamente emocionais e revelam de fato uma arte erudita da composição; em sua própria produção, a teoria do êxtase acompanha a realização de *Ivan, o Terrível*, que sem dúvida deve parte de sua força à busca de momentos "extáticos".

1.3.3 As teorias gerativas da imagem

Enfim, um outro tipo de homologia proposto descreve ao mesmo tempo o funcionamento da imagem e o modo como o espectador

a compreende: homologia entre imagem e linguagem (mas dessa vez no sentido habitual da noção de linguagem, e não com referência a qualquer hipotética linguagem interior).

Em essência, trata-se da tentativa de Michel Colin, que desenvolve a hipótese de que "a competência fílmica e a competência lingüística" são homólogas, ou seja, de que "o espectador, para compreender determinado número de configurações fílmicas, utiliza mecanismos que interiorizou a respeito da linguagem". Essa hipótese foi aplicada unicamente por seu autor à imagem em seqüência (cinema, história em quadrinhos), na qual ela mostra sobretudo mecanismos de compreensão e de integração de uma diegese. O caráter voluntariamente hipotético do trabalho de Colin não permite julgar, no estágio atual, o alcance dessa pesquisa, de que me limitarei a ressaltar que se fundamenta em um pressuposto totalmente oposto ao de Arnheim, ou seja, de que todo pensamento, mesmo quando emprega o visual, passa explicitamente pelo exercício da linguagem.

1.4 Conclusão bem provisória

Desse apanhado de abordagens, mais ou menos coerentes, mais ou menos teóricas, da relação da imagem com seu espectador, pode-se guardar pelo menos isto: o modelo de espectador varia essencialmente segundo o enfoque esteja na leitura da imagem ou na produção dela. No primeiro caso, a tendência será desenvolver teorias analíticas, construtivistas, destacando o trabalho intelectual do espectador; no segundo, a abordagem será habitualmente mais global e mais heurística ao mesmo tempo, e haverá maior tendência em buscar grandes modelos antropológicos, presumivelmente para analisar a imagem de maneira coerente com uma verdadeira concepção do mundo. Não se trata aqui de escolher entre essas duas abordagens, de forma alguma exclusivas ou mesmo contraditórias.

2. *A ilusão representativa*

Falando estritamente, a ilusão é um erro de percepção, uma confusão total e errônea entre a imagem e outra coisa que não seja esta imagem. Nossa experiência cotidiana e a história das imagens nos ensinam que este não é o modo habitual de nossa percepção das

imagens, mas é, ao contrário, um caso excepcional — seja provocado deliberadamente ou aconteça casualmente (cf. acima, capítulo 1, 3.2.3). Entretanto, em nossa apreensão de qualquer imagem, sobretudo se ela for muito representativa, entra uma parte de ilusão, muitas vezes consentida e consciente, pelo menos na aceitação da dupla realidade perceptiva das imagens. A ilusão foi valorizada, de acordo com as épocas, como objetivo desejável da representação, ou ao contrário criticada como *mau* objetivo, enganoso e inútil. Sem, por enquanto, insistirmos nesses juízos de valor, vamos tentar deslindar um pouco as relações entre imagem e ilusão.

2.1 A ilusão e suas condições

2.1.1 A base psicofisiológica

Seremos breves a esse respeito, uma vez que o essencial já foi dito no capítulo sobre a percepção. A possibilidade da ilusão é de fato determinada pelas próprias capacidades do sistema perceptivo, na definição extensiva que lhe demos. Só pode haver ilusão se duas condições forem satisfeitas:

a) *Condição perceptiva*: o sistema visual deve ser, nas condições em que está colocado, incapaz de distinguir entre dois ou mais perceptos. Exemplo: no cinema, em condições normais de projeção, o olho é incapaz de distinguir o movimento aparente produzido por efeito-phi de um movimento real. O sistema visual, que está quase sempre, "por construção", em busca espontânea de índices suplementares quando sua percepção é ambígua, só dará margem à ilusão, na maioria das vezes, se as condições em que ele for colocado forem restritivas e o impedirem de dirigir normalmente sua "enquete".

b) *Condição psicológica*: como também já foi visto, o sistema visual, colocado diante de uma cena espacial mais complexa, entrega-se a uma verdadeira *interpretação* do que percebe. A ilusão só se produzirá se produzir um efeito verossímil: ou seja, se oferecer uma interpretação plausível (mais plausível do que outras) da cena vista. Os próprios termos que emprego aqui — "verossímil", "plausível" — sublinham que se trata bem de um julgamento e, por conseguinte, que a ilusão depende muito das condições psicológicas do espectador, em particular de suas *expectativas*. Em regra geral, a ilusão se realiza melhor quando se prepara uma situação em que ela é esperada. Deve-

mos lembrar o célebre (embora mítico) caso de Zêuxis e Parrásio. Ambos eram pintores em Atenas, e Zêuxis tornou-se famoso por ter pintado uvas tão bem imitadas que os pássaros vinham bicá-las. Parrásio apostou então que enganaria o rival. Um dia, convidou este último ao seu ateliê e mostrou-lhe diversas pinturas, até que Zêuxis percebeu em um canto do ateliê um quadro coberto por um tecido, encostado na parede. Curioso para ver esse quadro que Parrásio parecia esconder, foi levantar o tecido e percebeu então que tudo não passava de uma ilusão de óptica, e que quadro e tecido estavam pintados diretamente na parede. Parrásio ganhou a aposta ao enganar o homem que enganava os pássaros. Sua vitória ilustra sobretudo a importância da disposição de ser enganado, porque se Zêuxis tivesse visto tal *trompe l'oeil*[1] de repente, sem predisposição, talvez o truque não tivesse sido tão eficaz. Ao contrário, a verdadeira encenação de que foi vítima o predispunha a aceitar como plausível uma falsa percepção.

2.1.2 A base sociocultural

Há várias espécies de ilusões "naturais" que não foram produzidas pela mão do homem. Citemos o exemplo muito conhecido de insetos cujas capacidades miméticas são surpreendentes: aranhas que imitam formigas, borboletas que possuem uma segunda "cabeça" atrás, insetos que se confundem com galhos onde estão pousados etc. Essas ilusões servem para corroborar o que acabamos de dizer: à eventual perfeição da imitação puramente visual, acrescenta-se quase sempre a perfeita contextualização dessa imitação, que completa o embuste.

Mas a ilusão que decerto nos interessa é a que foi produzida deliberadamente em uma imagem. Ora, além das condições psicológicas e perceptivas, essa ilusão funcionará mais ou menos bem segundo as condições culturais e sociais nas quais ocorre. Em regra geral, a ilusão será tanto mais eficaz quanto mais for buscada nas formas de imagens socialmente admitidas, até desejáveis — o que quer dizer que a finalidade da ilusão é claramente codificada socialmente. Pouco importa, aliás, o objetivo exato da ilusão: em muitos casos, trata-se de

1. Pintura que visa essencialmente criar, mediante artifícios de perspectiva, a ilusão de objetos reais em relevo. (N.T.)

tornar a imagem mais crível como reflexo da realidade (é o caso da imagem cinematográfica, cuja força de convicção documental provém, em grande parte, da perfeita ilusão que é o movimento aparente: para os contemporâneos da invenção do Cinematógrafo, essa ilusão foi recebida, antes de tudo, como garantia do naturalismo da imagem de filme); em outros casos, a ilusão será buscada para induzir um estado imaginário particular, para provocar mais a admiração do que a crença etc. Em suma, o objetivo nem sempre é o mesmo, mas a ilusão é sempre mais forte quando sua intenção é *endóxila*.

2.1.3 Ilusão total, ilusão parcial

A ilusão de que acabamos de falar é a ilusão global, "total", produzida por uma imagem que, no seu todo, engana o espectador. Mas é claro que a maioria das imagens comporta elementos que, tomados isoladamente, pertencem ao domínio da ilusão. É o caso, em nível microanalítico, de todas as ilusões "elementares" (no sentido do capítulo 1) presentes nas imagens.

Mais amplamente, pôde-se sustentar que todas as artes representativas, em nossa civilização, foram fundadas em uma **ilusão parcial** de realidade, dependente das condições tecnológicas e físicas de cada arte. É em particular a tese de Rudolf Arnheim, em seu ensaio dedicado ao cinema (1932), em que distingue o cinema das outras artes representativas por produzir uma ilusão de realidade bastante forte, baseada no fato de que o cinema dispõe do tempo e de um equivalente aceitável do volume, a profundidade. Arnheim situa essa ilusão fílmica entre a ilusão teatral, segundo ele extremamente forte, e a ilusão fotográfica, muito mais fraca.

Essa noção de ilusão parcial é contestável, já que, como foi objetado por Christian Metz, pode-se julgá-la autocontraditória (a ilusão é ou não é, a pessoa é enganada ou não, e não pode ser semi-enganada)[2]. Mas essa objeção parece-me excessiva, pois há efetivamente "no" cinema ilusão pura, o movimento aparente, que é no entanto apenas um traço parcial com relação à percepção de conjunto da imagem fílmica. De fato, o inconveniente principal dessa noção de ilusão parcial (que continua a ser sugestiva) é reduzir a visão do filme

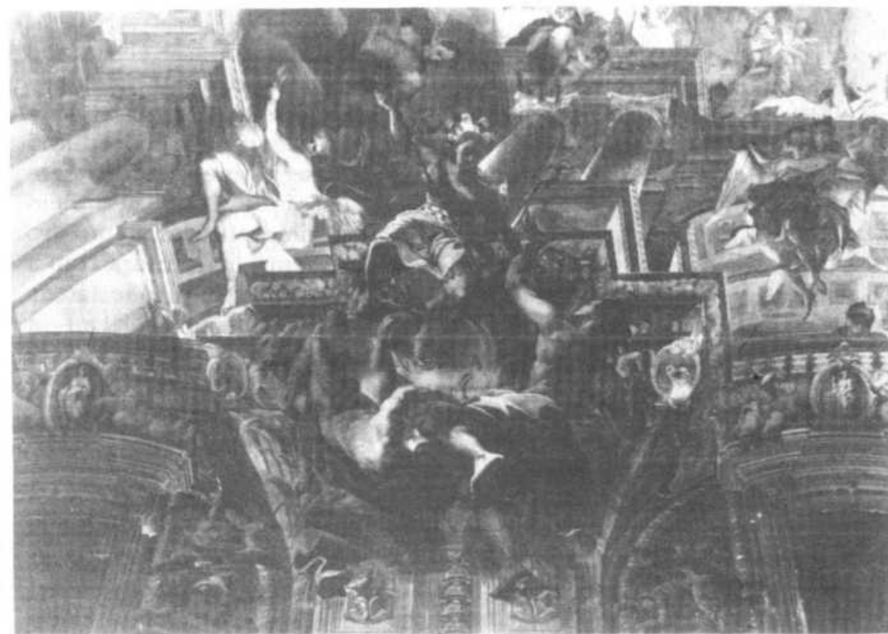
2. Ch. Metz, Seminário na École des Hautes Études em ciências sociais, 1983-1984.

à análise de sua dimensão perceptiva, negligenciando os fenômenos de crença que o filme provoca, graças sobretudo ao efeito-ficção. Ou seja, a tese de Arnheim tem como principal defeito o fato de ser insuficientemente histórica, já que não considera nem a variabilidade da intenção ilusionista, nem a variabilidade das expectativas do espectador.

2.1.4 Um exemplo: a abóbada de San Ignazio

Vamos sintetizar essas observações sobre a ilusão com um exemplo. Há na igreja San Ignazio, em Roma, uma interessante pintura que abarca toda a abóbada da nave principal e representa sob forma alegórica a obra missionária dos Jesuítas, comanditários dessa pintura (1691-94). Essa abóbada comporta um dos efeitos de ilusão de óptica mais célebres da época: não pode haver engano sobre a natureza da pintura e ser ela tomada pela própria realidade, mas a alegoria está situada em um céu pintado que se abre no meio de uma arquitetura de colunas e de arcadas, a qual parece prolongar exatamente a arquitetura real, tangível e sólida, da igreja. Ilusão parcial, portanto, em todos os pontos de vista: nenhum espectador imaginará que vê realmente os personagens sagrados representados (menos ainda os personagens alegóricos que representam os continentes, por exemplo); em compensação, o espectador médio, ainda hoje, tem dificuldade em saber onde acaba a arquitetura de pedra e onde começa a arquitetura de pigmentos coloridos. Ilusão parcial da pintura, cuja linguagem está singularmente apta para dar a ilusão de espaço profundo.

Mas essa ilusão não funciona sem condições prévias. Condições culturais mínimas: é preciso ter uma idéia, mesmo vaga, do que é uma construção de pedra com colunas, capitéis, estruturada como uma igreja. Condições mais particulares: a ilusão de óptica de San Ignazio é para nós um magnífico exemplo de virtuosismo pictórico; para seus contemporâneos, era além disso um sinal visível da comunicação do mundo terreno com o do além. Condições psicológicas, que redobram essas condições culturais: a ilusão é tanto mais forte quanto mais se acredita nesse além, quanto mais se está pronto a aceitar-lhe a realidade. Condições perceptivas, enfim: a força irreprimível dessa célebre ilusão de óptica provém do fato de que, pintada em uma abóbada, é inacessível ao tato; ademais, é tal a altura da igreja que a ilusão se encontra muito distante, e sobram poucos índices de superfície que



Detalhe da abóboda de San Ignazio (Pintura do Pe. Andrea Pozzo, 1642). Em cima como embaixo, a "arquitetura" é pintada. A foto, tirada de um ponto de vista descentrado, mostra a confecção da ilusão de óptica: as duas partes não se ajustam mais.

revelem tratar-se de uma pintura. De suas duas realidades perceptivas, a tridimensional é ressaltada de forma incomum — pelo menos quando o espectador se coloca no ponto de vista correto (assinalado por um pequeno círculo no chão da igreja), pois, à medida que se afasta desse ponto, as distorções perspectivas aparecem cada vez mais fortes, já que a ausência de índices de superfície não permite compensar o ponto de vista (cf. capítulo 1, 3.2).

2.2 Ilusão e representação

2.2.1 Ilusão, duplo, simulacro

Assim, uma imagem pode criar uma ilusão, pelo menos parcial, sem ser a réplica exata de um objeto, sem constituir-se num *duplo*

desse objeto. De modo geral, o duplo perfeito não existe no mundo psíquico tal como o conhecemos (donde, talvez, a importância fantasmática e mítica do tema do duplo, assim como se apresenta na literatura, por exemplo) — mesmo em nossa época de reprodução automática generalizada. Entre duas fotocópias do mesmo documento, por exemplo, há sempre diferenças, às vezes ínfimas, que permitem distingui-las quando se desejar. *A fortiori*, a fotografia de um quadro não pode ser confundida com esse quadro, nem uma pintura com a realidade. O problema da ilusão é outro bem diferente: trata-se não de criar um objeto que seja a réplica de outro, mas de um objeto — a imagem — que duplique as *aparências* do primeiro.

Em um artigo célebre, intitulado "Ontologie de l'image photographique", André Bazin parece subestimar a diferença entre a problemática do duplo e a da ilusão, quando escreve: "Doravante a pintura ficou dividida entre duas aspirações: uma propriamente estética — expressão das realidades espirituais em que o simbolismo das formas transcende o modelo — e outra que nada mais é do que um desejo inteiramente psicológico de substituir o mundo exterior por seu duplo. Essa necessidade de ilusão, crescendo rapidamente a partir de sua própria satisfação, devorou aos poucos as artes plásticas." Além de a última frase ser bem contestável — porque a "necessidade" de ilusão, na história da arte ocidental, não foi crescendo simplesmente e de maneira unívoca —, Bazin atribui crédito demais à ilusão, ao parecer acreditar que ela permite substituir o mundo por seu "duplo".

É preciso também distinguir a imagem ilusionista do *simulacro*. O simulacro não provoca, em princípio, ilusão total, mas ilusão parcial, forte o suficiente para ser funcional; o simulacro é um objeto artificial que visa ser tomado por outro objeto para determinado uso — sem que, por isso, lhe seja semelhante. O modelo do simulacro pode ser encontrado entre os animais e sua prática do chamariz (por exemplo, nas paradas nupciais ou guerreiras dos pássaros e dos peixes: sabe-se que, em certos peixes "combatentes", a imagem no espelho provoca atitude agressiva idêntica à provocada pela visão de outro macho, por exemplo) — mas, na esfera humana, a questão do simulacro está mais próxima, como observou Lacan, à da máscara e à do travesti. Essa questão voltou à atualidade com a multiplicação dos simuladores, especialmente a partir da invenção das imagens de síntese. Um simulador de vôo, destinado ao treinamento dos pilotos de avião a jato, por exemplo, é uma espécie de cabine fechada em que o aluno se senta diante de painéis semelhantes aos do avião, e deve reagir em virtude dos acontecimentos visuais figurados, por síntese informatizada, em uma tela. A imagem que lhe é proposta não é

ilusionista, ninguém a confundirá com a realidade; mas é perfeitamente funcional porque imita traços selecionados (em termos de distâncias e de velocidades) que bastarão para a aprendizagem do vôo.

2.2.2 A noção de representação: a ilusão *na* representação

Assim, a ilusão não é a finalidade da imagem, mas esta a tem de certo modo como horizonte virtual, senão forçosamente desejável. É, no fundo, um dos problemas centrais da noção de **representação**: em que medida a representação visa ser confundida com o que representa?

a) *O que é a representação?* Apesar de seu caráter um pouco retórico, essa questão é indispensável. De fato, a noção de "representação" e a própria palavra estão carregadas de tantos estratos de significação acumulados pela história, que é difícil atribuir-lhes um único sentido, universal e eterno. Entre uma representação teatral, os representantes do povo na Câmara, a representação fotográfica e pictórica, há enormes diferenças de *status* e de intenção. Mas de todos esses usos da palavra, pode-se reter um ponto comum: a representação é um processo pelo qual institui-se um representante que, em certo contexto limitado, tomará o lugar do que representa. Gérard Desarthe faz o papel de Hamlet na encenação de Patrice Chéreau da peça de Shakespeare: isso não significa evidentemente que ele seja Hamlet, mas que, durante algumas horas passadas em um lugar explicitamente destinado a essa função — e através de um modo aliás fortemente ritualizado —, poderei considerar que Desarthe, por sua voz, seu corpo, seus gestos, suas palavras, faz-me ver e compreender ações e estados de alma relativos a uma pessoa imaginária. Essa representação particular pode, é claro, ser confrontada com outras representações do mesmo sujeito (com a encenação de Antoine Vitez em Chaillot há alguns anos, por exemplo, mas também com a representação que imagino de Hamlet "na minha cabeça" se releio a peça original, ou com o filme de Laurence Olivier, ou, de modo mais delimitado, com um quadro representando Hamlet no cemitério).

b) *A representação é arbitrária*: no próprio processo da representação, a instituição de um substituto, há muito de arbitrário que se baseia na existência de convenções socializadas. Alguns teóricos chegaram até a sustentar que todos os modos de representação são igualmente arbitrários. Que, por exemplo, a representação de uma

paisagem não é nem mais nem menos convencional em uma pintura chinesa tradicional, em um desenho egípcio da época faraônica, em um quadro holandês do século XVII, em uma fotografia de Ansel Adams etc — e que a diferença que estabelecemos entre essas diversas representações, por exemplo quando julgamos umas mais adequadas do que outras por serem mais semelhantes, é totalmente contingente à nossa cultura de ocidentais do século XX.

Um dos mais radicais entre esses teóricos é o filósofo americano Nelson Goodman. Em seu livro *Languages of art* (1968-76), afirma que qualquer coisa (por exemplo, qualquer imagem) pode representar qualquer referente, contanto que assim se decida. Também a questão da semelhança entre objeto e o que o representa é inteiramente subsidiária, nada impondo *a priori* que ela intervenha em tal decisão. Aliás, Goodman julga que a própria questão da representação não é crucial, e que se trata apenas de um subproblema no interior de outro, mais vasto e mais fundamental, o da *denotação*.
Posições menos excessivas mas comparáveis foram tomadas por alguns críticos ou historiadores de arte. Vamos citar, a propósito do cinema, a série de artigos de Jean-Louis Comolli, "Technique et idéologie", em que uma das teses é a de que a evolução da linguagem cinematográfica nada deve à preocupação de semelhança ou de realismo, e se explica, em última instância, unicamente por considerações ideológicas gerais, já que os estilos cinematográficos são estritamente determinados pela encomenda social — ou, a propósito da pintura, o livro de Arnold Hauser, *História social da literatura e da arte*, que desenvolve tese análoga.

c) *A representação é motivada*: inversamente, muitos outros teóricos insistiram no fato de que certas técnicas de representação são mais "naturais" do que outras, em especial no que se refere às imagens. A argumentação desenvolvida com mais freqüência é a que consiste em destacar que determinadas convenções são aprendidas com muita facilidade por todo indivíduo humano, ou nem mesmo precisam ser aprendidas. Já mencionamos os debates em torno da perspectiva (e voltaremos a eles mais sistematicamente no capítulo 3): também é ela um dos pontos nodais desse tipo de argumentação. Quando Gombrich constata que a *perspectiva artificialis* reproduz muitas características da perspectiva natural, conclui que se trata aí de um meio de representação convencional (Gombrich é muito "relativista" em matéria de estilos), mas mesmo assim mais justificado em sua utilização do que outras convenções. Na mesma ordem de idéias, Bazin pôde afirmar que o plano-seqüência dava tanta impressão de realidade que se tratava de uma representação do real de uma natureza toda especial, de tendência mais absoluta que as outras.

d) *A questão do realismo*: essas posições, até certo ponto, são evidentemente inconciliáveis. Não se pode sustentar ao mesmo tempo que a representação é totalmente arbitrária, aprendida, que todos os modos da representação visual são equivalentes, e que certos modos são mais naturais do que outros. No entanto, boa parte das discussões — muitas vezes de má-fé — sobre essa questão provém da confusão entre dois níveis de problemas:

— por um lado, o nível psicoperceptivo. Vimos que, nesse plano, a reação às imagens de todos os sujeitos humanos é amplamente comparável. Noções como as de "semelhança", de "dupla realidade das imagens", de "contornos visuais", são conhecidas de qualquer ser humano normal (não-doente, em especial), ainda que sob forma latente;

— por outro lado, o nível sócio-histórico. Algumas sociedades atribuem importância particular às imagens semelhantes; são levadas então a definir com rigor critérios de semelhança que podem variar completamente e que instituirão uma hierarquia na aceitabilidade das diversas imagens. Para um apreciador europeu de pintura do século XIX, a pintura de uma cabana polinésia mais parecia um borrão, sem valor artístico; ao contrário, os primeiros papuas da Nova Guiné a quem se mostraram fotografias acharam essas imagens estranhas, difíceis de compreender e esteticamente sem graça — porque muito pouco esquematizadas.

É pois fundamental não confundir, mesmo que sejam conexas, as noções de ilusão, de representação e de realismo. A representação é o fenômeno mais geral, o que permite ao espectador ver "por delegação" uma realidade ausente, que lhe é oferecida sob a forma de um substituto. A ilusão é um fenômeno perceptivo e psicológico, o qual, às vezes, em determinadas condições psicológicas e culturais bem definidas, é provocado pela representação. O realismo, enfim, é um conjunto de regras sociais, com vistas a gerir a relação entre a representação e o real de modo satisfatório *para a sociedade que formula essas regras*. Mais que tudo, é fundamental lembrar-se de que realismo e ilusão não podem ser implicados mutuamente de maneira automática.

2.2.3 O tempo na representação

Implicitamente, até agora falamos sobretudo da imagem em sua dimensão espacial. Ora, é evidente, como tornaremos a dizer, nos capítulos seguintes, que o tempo é uma dimensão essencial à imagem,

ao dispositivo no qual ela é apresentada, e, por conseguinte, à sua relação com o espectador (único aspecto sob o qual vamos brevemente considerá-lo aqui).

a) *O tempo do espectador*: existem em todos os animais como no homem "relógios biológicos" que regulam os grandes ritmos naturais, muito particularmente o ritmo circadiano (do latim *circa diem*: em um dia). Disso nos apercebemos quando esses relógios são desregulados, por exemplo depois de uma viagem de avião e da defasagem que se segue. Mas não é desse tempo biológico, ou, menos ainda, do tempo "mecânico" medido pelos relógios, que falamos quando consideramos o tempo do espectador.

Esse tempo não é um tempo objetivo, mas o *da experiência temporal*. A psicologia tradicional distingue vários modos dessa experiência:

— o sentido do *presente*, fundado na memória imediata. A bem dizer, como é fácil perceber, o presente não existe como um ponto no tempo, mas sempre como pequena duração (da ordem de alguns segundos no que se refere a muitas funções biopsicológicas, por exemplo a percepção do ritmo);

— o sentido da *duração*, que é na verdade o que entendemos normalmente por "o tempo". A duração é sentida (é evidente que não digo "percebida") com auxílio da memória a longo prazo, como uma espécie de combinação entre a duração objetiva que escoa, as mudanças que afetam nossos perceptos durante esse tempo e a intensidade psicológica com a qual registramos aquela e estas;

— o sentido do *futuro*, vinculado às expectativas que se podem ter, e determinado de forma mais diretamente social do que os dois precedentes — em ligação, por exemplo, com a definição e a medida mais ou menos exatas do escoamento do tempo objetivo (a expectativa de um espectador ocidental, rodeado sempre de instrumentos para dar as horas, decerto não é a mesma que a de um índio da Amazônia). O domínio do futuro é, também, o da interpretação (pessoal, social, intelectual);

— o sentido da *sincronia* e da *assincronia*: o que é "o mesmo momento"? quando dois fenômenos não se produzem no mesmo momento, qual deles precede o outro etc?

Não há pois tempo absoluto, mas tempo "geral" (Jean Mitry), que relaciona todas as nossas experiências temporais a um sistema de conjunto que as engloba.

b) *A noção de acontecimento*: assim, a representação de nossas sensações sob a forma temporal é resultado, muitas vezes complexo, de um trabalho que combina esses diferentes sentidos. O sentimento do tempo não decorre portanto da duração objetiva dos fenômenos, mas sim de mudanças em nossa sensação do tempo, que resultam do processo permanente de interpretação que operamos.

Pode-se então dizer que, se a duração é a experiência do tempo, o próprio tempo é sempre concebido como um tipo de *representação* mais ou menos abstrato de conteúdos de sensações. Ou seja, o tempo não contém os acontecimentos, é feito dos próprios acontecimentos, na medida em que estes são apreendidos por nós. Assim, o tempo — pelo menos o tempo psicológico, o único que consideramos aqui — não é um fluxo contínuo, regular, exterior a nós. O tempo supõe, segundo a fórmula de Merleau-Ponty, "um ponto de vista sobre o tempo", uma *perspectiva temporal*. (É o que confirmam, especialmente, as pesquisas de Jean Piaget sobre a psicologia infantil: para a criança não há tempo em si, mas apenas "um tempo encarnado nas mudanças e assimilado a suas próprias ações": os conceitos temporais decorrem de conceitos mais fundamentais, refletindo os fenômenos incidentais.)

c) *O tempo representado*: a representação do tempo nas imagens (muito desigual de acordo com sua natureza, cf. capítulo 3, 2 e capítulo 4, 3) se faz então com referência a essas categorias da duração, do presente, do acontecimento e da sucessão. A representação teatral é evidentemente a que imita mais de perto nossa experiência temporal normal — sob forma convencional, é claro, já que os acontecimentos são nela dilatados ou contraídos ao sabor das necessidades cênicas. Para ficar no domínio das imagens em sentido estrito, existem nesse plano diferenças enormes entre a imagem temporalizada (filme, vídeo) e a imagem não-temporalizada (pintura, gravura, foto): somente a primeira é suscetível de dar uma *ilusão* temporal convincente.

Observemos que essa ilusão está longe de ser total. O desenvolvimento da montagem "transparente" no cinema clássico é inteiramente baseada em uma representação simbólica e convencional do tempo incidental, que omite numerosos momentos julgados insignificantes e prolonga ao contrário alguns outros. Como notou Albert Laffay, o cinema dispõe, aliás, de meios de simbolização do tempo muito elaborados, por exemplo a fusão de imagens, a superposição de imagens e a aceleração, que podem ser tudo menos transparentes. O tempo fílmico é portanto consideravelmente um tempo retrabalhado no sentido da expressividade (inclusive no interior da unidade temporal que é o plano, nem sempre uma unidade completamente homogênea). (Ver capítulo 4, 3.2.)

A imagem não-temporalizada não dá a ilusão de tempo. O que não significa que ela seja totalmente desprovida de meios para representá-lo, às vezes de modo sugestivo. Descreveremos mais adiante alguns desses meios (capítulo 4, 3).

2.3 Distância psíquica e crença

2.3.1 A distância psíquica

A organização do espaço, como vimos, pode relacionar-se genericamente a uma estrutura matemática (capítulo 1, 2.1.3). Mas uma representação dada (em uma imagem) é mais descritível, em termos psicológicos, como a organização "de relações existenciais vividas com sua carga pulsional, com uma dominante sensorial afetiva (tátil ou visual) e a organização intelectual defensiva" (Jean-Pierre Charpy). A relação "existencial" do espectador com a imagem tem pois uma espacialidade referente à estrutura espacial em geral; tem além disso uma temporalidade referente aos acontecimentos representados e à estrutura temporal que deles decorre. Essas relações com as estruturas qualificam o que se chama de certa **distância psíquica**. Eis como Pierre Francastel define essa distância psíquica: "a distância imaginária típica que regula a relação entre os objetos da representação, por um lado, e a relação entre o objeto da representação e o espectador, por outro". Essa noção não é evidentemente muito científica; não se mede uma distância psíquica, sobretudo com um decâmetro. Mas, apesar da utilização imprecisa, ela tem a vantagem de assinalar que a ilusão e o símbolo, se são na verdade os dois pólos de nossa relação com a imagem representativa, nem por isso são os dois únicos modos possíveis dessa relação — mas são seus modos extremos, entre os quais todas as espécies de distâncias psíquicas intermediárias são possíveis.

A metáfora da distância psíquica foi às vezes tomada ao pé da letra. Citemos, por sua interessante genealogia, a teoria proposta em 1893 pelo escultor e historiador de arte alemão Adolf Hildebrand, que distinguia dois modos de visão de um objeto no espaço:

— o modo próximo (*Nahbild*), correspondente à visão corrente de uma forma no espaço vivido;

— o modo distante (*Fernbild*), correspondente à visão dessa mesma forma segundo as leis específicas da arte.




Longe/perto. Nesses dois quadros contemporâneos um do outro, ou se é projetado no meio da ação (G. Bellini, *O enterro de Cristo*, c. 1500), ou se é mantido à distância (G.Bellini, *Santa Conversa*, 1505).

A esses dois modos de visão, Hildebrand associava duas tendências, dois pólos da arte representativa: o pólo *óptico*, o da visão de longe, em que a perspectiva desempenha grande papel, correspondente às artes que privilegiam a aparência (a arte helenística por exemplo); no outro extremo, o pólo *háptico* (tátil), o da visão de perto, em que se insiste mais na presença dos objetos, suas qualidades de superfície etc, de maneira mais estilizada eventualmente (como na arte egípcia, associada a esse pólo). Entre os dois, um modo da visão tátil/óptico corresponde a toda uma série de escolas e de épocas da história da arte que conjugam visão de longe e visão de perto (a exemplo da arte grega clássica).

Essa teoria teve muito sucesso na época, e seu eco mais ou menos nítido é ainda encontrado em toda a geração dos historiadores de arte do início do século, até Panofsky inclusive. A divisão entre visão óptica e visão "háptica" (ou "tato visual") retorna também em

vários autores mais recentes, especialmente Henri Maldiney, Gilles Deleuze (em seu livro sobre Francis Bacon), Pascal Bonitzer (que aplica a idéia de "tato visual" ao *close* cinematográfico). Devemos observar além disso que ela coincide, curiosamente, com uma das grandes intuições da abordagem "ecológica" da percepção, a qual estabelece uma diferença de princípio entre um modo normal de visão que permite circular em torno dos objetos, deles se aproximar e por assim dizer "tocá-los" com os olhos, e um modo perspectivo que é o da representação, menos natural. Por não ser científica, a idéia de duplo modo de visão e de dupla "distância psíquica" do visual está pois solidamente incrustada em nossa experiência do visível.

Eis, por exemplo, o que escreveu Raymond Bellour sobre o filme de Thierry Kuntzel e Philippe Grandrieux, *La peinture cubiste* (1981): "Parece portanto que o tato ganha da visão e o espaço tátil ganha do espaço visual. Tudo se passa como se nosso olhar fosse apenas o prolongamento dos dedos, uma antena em nossa testa". Pode-se pensar, na mesma ordem de idéias, na definição da "Patola", a câmara de vídeo em miniatura inventada por Jean-Pierre Beauviala, como "um olho na ponta dos dedos" (Jean-André Fieschi, a respeito de seus *Nouveaux mystères de New York*).

2.3.2 A impressão de realidade no cinema

Um exemplo particularmente importante de regulagem da distância psíquica por um dispositivo de imagens é o que se chamou classicamente **impressão de realidade** no cinema. De fato, desde que existem, os filmes sempre foram reconhecidos — e isso com relação a qualquer assunto, por mais fantasista que seja — como singularmente críveis. Esse fenômeno psicológico chamou em particular a atenção da escola de Filmologia. André Michotte e Henri Wallon, entre outros, destacaram em primeiro lugar fatores "negativos": o espectador do filme, sentado em uma sala escura, não se sente em princípio nem incomodado nem agredido, e está muito aberto para reagir psicologicamente ao que vê e imagina. Há por outro lado fatores positivos, de duas ordens, como bem mostrou Christian Metz:

— índices, perceptivos e psicológicos, de realidade: todos os da fotografia, aos quais se acrescenta o fator essencial do movimento aparente;

— fenômenos de participação afetiva favorecidos, paradoxalmente, pela relativa irrealidade (ou antes, imaterialidade) da imagem fílmica.

A situação do espectador de filme é portanto específica de uma distância psíquica muito particular: pelas razões ao mesmo tempo quantitativas e qualitativas que acabamos de lembrar, essa distância é uma das mais fracas suscitadas por imagens. Note-se que (e é esse o interesse da noção de distância psíquica) isso não significa que o cinema seja uma arte ilusionista, nem que gere fenômenos de crença necessariamente mais fortes do que outros. Simplesmente, o espectador de filme está mais investido de forma psicológica na imagem.

2.3.3 Efeito de realidade, efeito do real

Por esse meio-jogo de palavras, Jean-Pierre Oudart, que propôs a distinção em artigo de 1971, quis marcar o vínculo essencial que une dois fenômenos característicos da imagem representativa e de seu espectador: a analogia, de um lado, e a crença do espectador, do outro.

O *efeito de realidade* designa, pois, o efeito produzido no espectador pelo conjunto dos índices de analogia em uma imagem representativa (quadro, foto ou filme, indiferentemente). Trata-se no fundo de uma variante, recentrada no espectador, da idéia de que existe um catálogo de regras representativas que permitem evocar, ao imitá-la, a percepção natural. O efeito de realidade será mais ou menos completo, mais ou menos garantido, conforme a imagem respeite convenções de natureza plenamente histórica ("codificadas", diz Oudart). Mas trata-se já de um *efeito*, isto é, de uma reação psicológica do espectador ao que vê — sem que essa noção seja fundamentalmente nova em relação às teorias de Gombrich, por exemplo.

É o segundo "andar" dessa construção teórica, o *efeito do real*, que é mais original. Oudart designa assim o fato de que, na base de um efeito de realidade suposto suficientemente forte, o espectador induz um "julgamento de existência" sobre as figuras da representação e atribui-lhes um referente no real. Ou seja, o espectador acredita, não que o que vê é o real propriamente (Oudart não faz uma teoria da ilusão), mas, que o que vê *existiu, ou pôde existir, no real.* Para Oudart, o efeito do real é aliás característico da representação ocidental pós-renascentista, que sempre quis submeter a representação analógica a uma intenção realista. Assim esse conceito é forjado tanto com intuito de crítica ideológica quanto com intuito psicológico. É no entanto a título de ilustração da noção de distância psíquica que é citado aqui: o efeito do real é também interpretável como regulagem, entre outros possíveis, do investimento do espectador na imagem.

2.3.4 Saber e crença

A noção de impressão de realidade, a de efeito do real mostram, pelo próprio vocabulário, a dificuldade da questão. Em um e outro casos, trata-se de sublinhar o fato de que, em sua relação com a imagem, o espectador acredita até certo ponto na realidade do mundo imaginário representado na imagem. Ora, nas teorias dos anos 50 e 60, esse fenômeno de crença foi muitas vezes visto como maciço, prevalecente e afinal de contas enganador. Para a crítica "ideológica" do fim dos anos 60, o efeito do real teria sido explicitamente utilizado pela ideologia "burguesa" da representação, a fim de fazer esquecer o trabalho da forma em proveito de um investimento em uma realidade fictícia. Mas a problemática da impressão de realidade, que não se desenvolveu nessa intenção crítica, também superestima a parte de "engano" ocasionada por essa impressão.

A tendência parece ter-se invertido consideravelmente de uns anos para cá, com o aparecimento, no campo da reflexão sobre o cinema, de teorias cognitivas do espectador, por enquanto ainda sob forma virtual e até condicional, mas que deixa prever um interesse crescente e tendencialmente exclusivo, mais para o *saber* do espectador do que para suas crenças. Além da abordagem gerativa de Michel Colin, acima mencionada, que só considera esse saber do espectador de modo bastante indireto, sob a forma da *competência* necessária à compreensão da imagem, deve-se sobretudo citar aqui as pesquisas em curso nos Estados Unidos, em especial aquelas, numerosas e sistemáticas, de David Bordwell. A bem dizer, Bordwell e seus êmulos dedicaram-se até agora a descrever o "funcionamento" do espectador diante da *narração* fílmica — que é sem contestação mais fácil de analisar em termos de processos cognitivos. Mas, no que respeita à apreensão da imagem, alguns desses processos, de tipo "construtivista", continuam válidos. Por outro lado, Bordwell também insistiu no que chama de "neoformalismo" e que recobre grosso modo uma metodologia de interpretação de textos artísticos, graças à definição minuciosa de seu exato contexto formal e estilístico. Assim, para ele, o espectador de filme (mas, potencialmente, o espectador de qualquer imagem) é o lugar de uma dupla atividade racional e cognitiva: por um lado, emprega as atividades perceptivas e cognitivas gerais que lhe permitem compreender a imagem, por outro, emprega saber e modalidades de saber, de algum modo incluídos na própria obra (como uma espécie de *modo de usar*). Decerto Bordwell jamais pretendeu que isso resumisse toda a atividade espectadora. Entretanto, sempre ressaltou a importância desses momentos cognitivos em detrimento dos momentos emocionais ou subjetivos (no sentido da psicanálise), que ele acha difíceis e até mesmo impossíveis de serem estudados cientificamente.

Essa divisão, por enquanto insuperável, entre teorias do saber e teorias da crença, demonstra que a psicologia do espectador da imagem é um misto inextricável de saber e crença. É aliás nesse sentido que se desenvolve, deste lado do Atlântico, uma reflexão (menos frontal, mais implícita) sobre o espectador. É assim que, em um trabalho sobre a imagem fotográfica, Jean-Marie Schaeffer destacou com muita clareza que o poder de convicção da fotografia, que se costumou considerar como portadora de um pouco da própria realidade, provém do saber implícito ou não que o espectador tem sobre a gênese dessa imagem, sobre o que Schaeffer chama de *arché*. Porque *sabemos* que a imagem fotográfica é uma marca, um traço automaticamente produzido por procedimentos físico-químicos da aparência da luz em determinado instante, *acreditamos* que ela representa de forma adequada essa realidade e estamos prontos para crer eventualmente que diz a verdade a seu respeito (ver capítulo 3, 2.2.1). Do mesmo modo, ao estudar as *figuras da ausência* no cinema, Marc Vernet privilegia um objeto que, bem mais do que o cinema de diegese em geral, manifesta o fato de que o espectador diante de um filme está *também* "consciente da intransponível distância entre a sala onde está e a cena em que se desenrola a história". "Figuras" como a superposição de imagens, ou o que Vernet chama "o do lado de cá" (o fora-de-campo do lado da câmara) requerem, para serem compreendidas, que o espectador conheça e aceite todo um sistema de convenções representativas que repousam sobre o conhecimento do dispositivo cinematográfico. Ou seja, diante dessas figuras, aliás freqüentes no cinema de ficção, para continuar a acreditar no filme o espectador deve suspender momentaneamente essa crença em benefício de um saber sobre a regra do jogo.

Foram apenas dois exemplos mas, além de serem trabalhos importantes que renovam e esclarecem problemas antigos, são sintomáticos pelo fato de hoje não ser possível tratar do espectador sem levar em conta seu saber, embora seja frustrante não ir além desse saber, já que a imagem é produzida também para ser levada a sério e para ser-lhe atribuída uma crença.

3. *O espectador como sujeito desejante*

3.1 A imagem e a psicanálise

Até aqui tratamos tudo o que, para o espectador de imagem, resulta do conhecimento, da consciência, do ver e do saber. Mesmo quando mencionamos as expectativas do espectador que estão na base de sua visão a respeito da imagem, embora nem sempre tenha consciência disso, privilegiamos implicitamente o aspecto racional, cognitivo. Ora, é claro que o espectador é também um sujeito com afetos, pulsões e emoções, que intervêm consideravelmente na sua relação com a imagem.

Há vinte anos, a abordagem dessa questão vem sendo dominada pela perspectiva psicanalítica freudo-lacaniana, sobretudo no estudo do cinema[3]. A psicanálise freudiana, como se sabe, distingue dois níveis de atividade psíquica: o nível primário, o da organização dos processos inconscientes (sintomas neuróticos, sonhos), e o nível secundário, aquele considerado pela psicologia tradicional (pensamento consciente). O nível secundário é, para Freud, o da normatização, da dominação, eventualmente do recalque, da energia psíquica primária, sob a regra do princípio de realidade; é o da expressão social, civilizada, através das linguagens e suas imposições institucionais, que geram representações e discursos racionais. O nível primário é, ao contrário, o do "livre" fluxo da energia psíquica, passando de uma forma a outra, de uma representação a outra, cujas únicas sujeições são as ocasionadas pelo jogo do desejo; é o da expressão subjetiva, neurótica, fundada na "linguagem" do inconsciente e seus processos de deslocamento e de condensação. No caso da imagem, ela foi abordada pela psicanálise sob dois ângulos: como interveniente no inconsciente e, no funcionamento da imagem artística, como constituinte de um sintoma.

3. Uma exposição dos aspectos mais importantes da abordagem psicanalítica do cinema está em duas obras anteriormente publicadas nessa mesma coleção: *Esthétique du film* (1983), capítulo 5, "Le film et son spectateur", e *L'analyse des films* (1988), capítulo 6, "Psychanalyse et analyse du film".

3.1.1 A arte como sintoma

Os fundadores da psicanálise, a começar por Freud, foram levados a considerar a produção artística sob seu aspecto subjetivo, isto é, a relacioná-la ao produtor, o artista. A obra de arte é então essencialmente estudada como discurso em forma secundarizada (já que ela tem existência social, que pode ser comunicada, pode circular e ser eventualmente compreendida por outrem além do criador), mas que contém traços sintomáticos de um discurso primário, inconsciente: a obra de arte foi um dos objetos privilegiados da psicanálise aplicada.

O protótipo desses estudos encontra-se evidentemente no próprio Freud, com seus textos sobre Leonardo da Vinci e sobre o *Moisés* de Michelangelo. O estudo sobre Leonardo é um verdadeiro "estudo de caso": através de todos os documentos de que dispõe (além dos quadros, os desenhos e as anotações), Freud analisa Leonardo como se analisasse um de seus pacientes. A análise, como é quase de regra, centra-se na atualização de uma "lembrança de infância" no intuito de condensar o retrato neurótico de Leonardo — homossexual reprimido ou antes sublimado, fixado afetivamente na mãe. Esta lembrança de infância, célebre, é a do milhafre que mencionamos anteriormente, cujo traço Freud segue passo a passo na produção consciente de Leonardo adulto, incorporando-lhe durante o percurso outros "significantes" (em especial o sorriso da *Gioconda*). O estudo da estátua de Michelangelo é de natureza diferente: para a interpretação dessa obra enigmática, ele tenta compreender o estado psicológico que o personagem deveria expressar, Moisés descendo do monte Sinai (e Freud tenta também compreender o que pôde levar Michelangelo a querer exprimir esse estado psicológico e não outro).

Mas afora esses dois estudos célebres que abrem caminho respectivamente à psicobiografia e à leitura psicanalítica das obras de arte, a relação dos psicanalistas da primeira geração com a arte é muito determinada por seu contato profissional com artistas. O desenvolvimento da psicanálise nos países de língua alemã, depois da 1ª Guerra Mundial, coincide com o aparecimento de escolas pictóricas que, com os diversos abstracionismos e sobretudo com o expressionismo, renunciam em parte à secundarização e à racionalização para deixar deliberadamente emergir na obra produções primárias. Não é à toa que diversos desses artistas tenham sido psicanalisados por Freud e seus discípulos, que encontraram nessas obras material ainda mais propício à interpretação do que as obras do Renascimento estudadas

por Freud. Vamos citar apenas um exemplo que foi publicado, o da análise de um artista expressionista (não nomeado) por Oskar Pfister, um pastor de Zürich adepto de Freud. Em seu livro, Pfister adota um método muito revelador, aliás discutível, que vai da exposição de elementos da análise do paciente a uma exposição do contexto psicológico e "biológico" *(sic)* dos quadros desse paciente, para acabar numa ampliação do contexto psicológico e biológico do expressionismo em geral. (As conclusões de Pfister são bastante sombrias, e sobretudo dependentes da ideologia artística dominante em 1920: o expressionismo "chega à introversão, para sofrer a influência de um autismo que destrói todas as relações racionais e volitivas com a realidade empírica, condenando-o a uma contemplação ética e intelectualmente estéril".)

Muitos outros autores também quiseram caracterizar a arte como sintoma. Só lembraremos aqui uma tentativa, aliás isolada e original, a de Anton Ehrenzweig em seu livro *L'ordre caché de l'art*. Como o título indica, Ehrenzweig postula que, além da ordem aparente da obra de arte — a que é ordenada particularmente pela representação —, esta se organiza também em profundidade, de modo articulado mas não-racional, de tipo primário; correlativamente, a tarefa do psicanalista diante da obra de arte não é, portanto, a de interpretar o representado e sim o que há de reprimido nesse representado, não o produto final mas as operações inconscientes de que ele traz a marca. Os exemplos considerados são tirados, é claro, da pintura do século XX, mais liberada das sujeições representativas, da arte "primitiva" e da caricatura. Mas os aspectos mais interessantes talvez sejam justamente os que demonstram que essa abordagem pode estender-se também à pintura clássica, na medida em que contém o "não-articulado", em especial nos valores plásticos (idéia que reencontraremos no capítulo 5). Corolário: as obras não devem ser lidas de maneira linear, mas ao contrário de maneira "polifônica", ao modo da "orelha horizontal" que permite ouvir várias linhas melódicas ao mesmo tempo, em separado e em conjunto. O analista deve explorar as obras com o olhar e com o pensamento (Ehrenzweig utiliza a expressão *scanning inconscient*) e não achatar seu volume virtual[4]. A

---

4. A expressão "volume virtual" é tirada de Raymond Bellour, que designa quase a mesma idéia: uma estrutura subjacente ao texto manifesto e que a análise deveria revelar sem a linearizar. (Cf. *L'analyse du film*, Albatros, 1978 e "A bâtons rompus", *in Théorie du film*, 1979.)

mudança produzida por esse livro em relação aos estudos mais clássicos de psicanálise aplicada é considerável: nele a obra não é mais legível como sintoma relacionado a um sujeito neurótico, o autor — mas como produção organizada segundo regras que são as do inconsciente *em geral*. Nisso Ehrenzweig prefigura com bastante exatidão o modo como a análise textual apropriou-se da psicanálise.

3.1.2 Inconsciente e imagística

Uma das idéias fundamentais que sustenta a abordagem psicanalítica do espectador da imagem consiste em destacar a relação estreita entre inconsciente e imagem: a imagem "contém" o inconsciente, o primário, que se pode analisar; inversamente, o inconsciente "contém" a imagem, as representações.

Na verdade, é impossível especificar em que modo essa imagística está presente no inconsciente, já que, quase por definição, o inconsciente é inacessível à investigação direta e só pode ser conhecido indiretamente, através das produções sintomáticas que o traem. O fato de as imagens desempenharem um papel nessas produções sintomáticas nada diz evidentemente sobre sua existência "no" inconsciente, e essa questão continua a ser uma das mais especulativas de toda a doutrina freudiana.

Para terminar, vamos fazer uma breve aproximação entre essa imagística inconsciente e outras formas de imagística "interna", "mental". Já foi mencionado o dito pensamento visual, mas é mais ao que se costuma chamar *imagens mentais* que aqui se faz alusão. A aproximação parecerá escandalosa a alguns, já que foi numa das cidadelas do cognitivismo (logo da antipsicanálise), o MIT (Massachusetts Institute of Technology), que recomeçou, há uns dez anos, o estudo das imagens mentais. No entanto, ela pareceu possível e até mesmo útil neste livro, que não visa tomar partido entre diversas verdades reveladas e seus profetas, mas enumerar o que existe.

A discussão sobre as imagens mentais pode ser assim resumida: uma vez que numerosas experiências e a introspecção usual evidenciam a existência de imagens "internas" em nosso pensamento, como conceber essas imagens? São elas (posição *picturalista*) verdadeiras imagens no sentido de que, ao menos parcialmente e para algumas delas, representam a realidade no modo icônico? Ou são elas (posição *descricionalista*) representações mediatas que se assemelham às repre-

sentações verbais? A querela é mais sutil do que as palavras "imagem" e "linguagem" parecem supor, pois todo mundo concorda que não se trata de imagens no sentido cotidiano, de fenômeno, da palavra. Talvez uma das maneiras mais esclarecedoras de expô-la seja esta: é "imagem mental" aquilo que, em nossos processos mentais, não pode ser imitado por um computador que utiliza informação binária. A imagem mental não é portanto uma espécie de "fotografia" interior da realidade, mas uma representação "codificada" da realidade (mesmo que esses códigos não sejam os do verbal). Mas por outro lado é costume oferecer, nos laboratórios de psicologia, situações em que os sujeitos confundem imagística mental e percepção, parecendo indicar que há certa similitude funcional entre as duas.

Muitas hipóteses atuais sobre as imagens mentais (cuja realidade jamais é posta em dúvida) giram em torno da possibilidade de uma codificação que não seja verbal nem icônica, mas de natureza de algum modo intermediária. Sem que jamais tenha sido submetida a procedimentos experimentais da mesma ordem, é possível, senão provável, que se possa dizer o mesmo da imagística inconsciente. Mas não é possível ir mais longe: ninguém sabe, mesmo na abordagem cognitivista, como as imagens reais informam e "encontram" nossas imagens mentais — e, ainda menos, as imagens inconscientes.

3.1.3 Imagem e imaginário

A noção de **imaginário** manifesta claramente esse encontro entre duas concepções da imagística mental. No sentido corrente da palavra, o imaginário é o domínio da *imaginação*, compreendida como faculdade criativa, produtora de imagens interiores eventualmente exteriorizáveis. Praticamente é sinônimo de "fictício", de "inventado", oposto ao real (até mesmo às vezes ao realista). Nesse sentido banal, a imagem representativa mostra um mundo imaginário, uma *diegese*.

A palavra recebeu um sentido mais exato na teoria lacaniana — que inspirou numerosas reflexões sobre a representação, sobretudo cinematográfica. Para Lacan, o sujeito é efeito do simbólico, concebido ele mesmo como uma rede de significantes que só adquirem sentido em suas relações mútuas; mas a relação do sujeito com o simbólico não pode ser direta, já que o simbólico, ao se constituir, escapa totalmente ao sujeito. É por intermédio de formações imaginárias que se efetua essa relação:

— "figuras do outro imaginário em relações de agressão erótica em que são realizadas", isto é, os *objetos de desejo* do sujeito;

— *identificações*, "desde o *Urbild* [imagem primitiva] especular até a identificação paterna do ideal do eu".

A noção de imaginário remete portanto, para a teoria lacaniana, "1º à relação do sujeito com suas identificações formadoras, [...] e 2º à relação do sujeito com o real, cuja característica é ser ilusória". Lacan insistiu sempre no fato de que, para ele, a palavra "imaginário" deve ser tomada como estritamente ligada à palavra "imagem": as formações imaginárias do sujeito são imagens, não só no sentido de que são intermediárias, substitutas, mas também no sentido de que representam eventualmente imagens materiais. A primeira formação imaginária canônica, a que se produz quando do estágio do espelho, em que a criança forma pela primeira vez a imagem de seu próprio corpo, está assim diretamente apoiada na produção de uma imagem efetiva, a imagem especular. Mas as imagens que o sujeito encontra depois vêm nutrir dialeticamente seu imaginário: o sujeito faz funcionar, graças a elas, o registro identificador e o dos objetos, mas inversamente só pode apreendê-los com base nas identificações já operadas.

Reduzida assim às suas linhas principais — de forma muito simplificadora —, essa abordagem não é, curiosamente, tão distante do modelo proposto por teorias mais próximas do cognitivismo. Quando Arnheim fala do centramento subjetivo como fenômeno fundador da percepção das imagens, pode-se, sem muita dificuldade, traduzir esse enunciado com referência ao espelho lacaniano. Naturalmente, o que separará sempre as duas abordagens é a pedra de toque do inconsciente, ao qual os cognitivistas não atribuem nenhum crédito, seja porque o consideram de todo modo incognoscível, seja porque lhe negam até a existência.

A noção de imaginário foi consideravelmente aprofundada pelos trabalhos de inspiração psicanalítica sobre o cinema, sobretudo os de Christian Metz (1977). O cinema, não oferecendo nenhuma presença real, é constituído de representantes, de significantes, *imaginários*, no duplo sentido — usual e técnico — da palavra: "O cinema faz com que a percepção surja maciçamente, mas para logo deixá-la cair em sua própria ausência, que é entretanto o único significante presente." Na seqüência direta da abordagem lacaniana, que une estreitamente imaginário e identificações, Metz desenvolveu uma teoria da identifi-

cação do espectador em dois níveis: identificação "primária" do sujeito espectador com seu próprio olhar e identificações "secundárias", com elementos da imagem.

A imagem cinematográfica é um campo muito favorável ao imaginário, razão pela qual sua teoria foi privilegiada. Mas, por direito, toda imagem socialmente difundida em um dispositivo específico resulta da mesma abordagem, já que, por definição, a imagem representativa atua no duplo registro (na "dupla realidade") de uma presença e de uma ausência. Toda imagem encontra o imaginário, provocando redes identificadoras e acionando a identificação do espectador consigo mesmo como espectador que olha. Mas é claro que as identificações secundárias são muito diferentes de um caso para outro (são muito menos numerosas e sem dúvida bem menos fortes diante de um quadro, e até de uma fotografia, do que diante de um filme).

3.2 A imagem como fonte de afetos

3.2.1 A noção de afeto

Com a noção de **afeto**, afastamo-nos um pouco da psicanálise *stricto sensu*, já que o próprio termo remonta pelo menos a Kant, que designava assim "o sentimento de um prazer ou de um desprazer (...) que não deixa o sujeito chegar à reflexão". Chama-se de afeto hoje "o componente emocional de uma experiência, ligada ou não a uma representação. Suas manifestações podem ser múltiplas: amor, ódio, cólera etc" (Alain Dhote). Trata-se pois de considerar o sujeito espectador em sua dimensão subjetiva, mas de maneira não-analítica, sem remontar às estruturas profundas de seu psiquismo, permanecendo ao contrário nas manifestações de superfície que são as emoções. Seremos aqui bastante breves, uma vez que não foi elaborada uma teoria geral das emoções diante da imagem, e nos contentaremos com dois exemplos de tentativas (muito desigualmente desenvolvidas e concluídas) de exame desse registro.

3.2.2 Um exemplo de participação afetiva: a *Einfühlung*

Nosso primeiro exemplo será apanhado na grande tradição alemã da história da arte no início do século. É em 1913 que aparece o livro de Wilhelm Worringer, *Abstraktion und Einfühlung*, com o subtítulo "Contribuição à psicologia do estilo", traduzido em francês (em 1978) com o título *Abstraction et Einfühlung*.

Quando escreve esse livro, Worringer procura desenvolver uma estética psicológica que se opõe à corrente, então dominante, da estética normativa (ou "ciência da arte", concebida como prescritiva, que aproxima a obra de arte a um ideal absoluto, eterno e universal). Para isso, busca dois conceitos nos antecessores imediatos:

— Por um lado, o conceito de *abstração*, tomado de Aloïs Riegel. Este concebia a produção artística como decorrente de um "querer" artístico, um *Kunstwollen*, anônimo e geral, ligado à noção de *povo*, e havia formulado uma grande divisão, ao longo da história universal da arte, entre os estilos realistas, fundados na imitação óptica da realidade, e as formas artísticas concebidas no modo da estilização geométrica, fundadas na relação menos óptica do que tátil com a realidade; a estas segundas formas artísticas, ele associava o princípio de abstração.

— Por outro lado, o conceito de *Einfühlung*, já com existência bastante longa no domínio então incipiente da psicologia. *Einfühlung* traduz-se, às vezes, em francês por "empatia"[5], e designa, segundo Lipps, um "gozo objetivado de si", com base em uma "tendência panteísta própria à natureza humana de se confundir com o mundo" (esta última fórmula é de R. Vischer, 1873). A *Einfühlung* corresponde pois a uma relação feliz (que, para um psicanalista, seria de natureza identificatória) com o mundo exterior.

Por ser o ensaio de Worringer um ensaio de história da arte, essa dicotomia é utilizada para produzir uma teoria geral dessa história, sob a forma de uma oscilação mais ou menos regular entre dois pólos: o pólo "abstração", caracterizado por um estilo claro, inorgânico, baseado na linha reta e na superfície plana, encarnando valores coletivos; e o pólo *Einfühlung*, o do naturalismo, orgânico, fundado no arredondado e na tridimensionalidade, encarnando tendências e aspirações individuais. Do primeiro, o Egito é o paradigma, do segundo, a Grécia; entre esses dois pólos, certas épocas (o gótico, por exemplo) lançam pontes. Essa visão da história não é, à época em que Worringer

5. Os tradutores do livro de Worringer evitaram este termo e mantiveram a palavra alemã, para que não houvesse confusão com os usos da noção de empatia, sobretudo entre alguns psicoterapeutas.

a propõe, muito original: ela coincide em essência com as grandes sínteses de Riegl, e encontra na mesma ocasião a grande divisão entre visão óptica e visão háptica, proposta em 1893 por Hildebrand, de que já falamos (2.3.1). Ela é aqui interessante porque Worringer quer baseá-la inteiramente em determinações psicológicas de natureza afetiva: a arte imitativa, naturalista, repousa sobre essa relação de identificação empática com o mundo que é a *Einfühlung*; ao contrário, a arte "abstrata", geométrica, repousa sobre outros afetos, sobre uma profunda necessidade psicológica de ordem, que visa compensar o que o contato com o mundo exterior pode suscitar de angústia. Esta última idéia, de "compensação" pela arte da angústia existencial, tem tido aliás sucesso notável em diversas formas de terapia relativamente recentes.

3.2.3 As emoções

A noção de emoção, que na linguagem corrente é muitas vezes tomada como equivalente de "sentimento" ou de "paixão", deve ser deles estritamente diferenciada: estes dois últimos designam "secundarizações" do afeto, que já o engajam em uma série de representações — ao passo que a emoção guarda um caráter mais "primário" e costuma ser vivida como desprovida de significação. Para Francis Vanoye (1989), um dos raros pesquisadores a abordar essa questão, "observa-se uma divisão entre abordagens ‹neutras› da emoção, considerada como reguladora da passagem à ação, e abordagens mais negativas, que consideram a emoção como sinal de disfunção correlata a uma baixa dos desempenhos do sujeito".

A segunda abordagem, desvalorizadora, que tende a ver a emoção como regressão momentânea, é dominante em toda a literatura sobre a imagem *espetacular*, a que é produzida com destino a um espectador coletivo, de massa, sem cultura particular. Do espetáculo de rua à televisão, o mesmo desprezo teórico cerca as emoções aí apresentadas — ainda mais que se arvoram em emoções "fortes" (à custa de uma confusão, na maioria das vezes, entre emoção e sensação).

Mais interessantes são os sistemas, raros, que tentam uma abordagem positiva da emoção. Na maioria dos casos, as imagens provocam processos emocionais incompletos, já que não há nem passagem da emoção à ação, nem verdadeira comunicação entre espectador e imagem. Vanoye propôs, limitando-se ao caso do cinema, um primeiro estudo ainda esquemático da situação emocional do espectador. Constata de início que dois tipos de emoções são induzidos no espectador de filme:

— emoções "fortes", ligadas à sobrevivência, às vezes próximas ao estresse, que acarretam "comportamentos de alerta e de regressão na consciência mágica": medo, surpresa, novidade, bem-estar corporal. Nesse caso, há bloqueio emocional, já que o espectador não pode de fato reagir (pode apenas repetir compulsivamente a experiência, indo ver outro filme);

— emoções mais ligadas à reprodução e à vida social: tristeza, afeição, desejo, rejeição. O filme intervém então essencialmente nos registros bem conhecidos da identificação e da expressividade.

Essas emoções esbarram em três obstáculos: a codificação excessiva, entretanto necessária se o filme pretende ser compreensível; a inibição da comunicação e da ação; enfim, o sentimento de ter vivido um ciclo emocional incompleto ou falsamente completo. Vanoye destaca duas condições que permitem experiências emocionais mais satisfatórias no cinema:

— certos filmes "administram" melhor o ciclo emocional, ao "permitirem ao espectador acesso à integração ou à elaboração de sua experiência emocional" por domínio da configuração narrativa (por exemplo, variando os pontos de vista identificatórios);

— certas situações subjetivas são mais propícias do que outras ao investimento emocional.

Essa primeira abordagem é utilmente esclarecedora. Devemos observar no entanto que, na maioria dos casos, Vanoye relaciona a produção da emoção no cinema às estruturas narrativo-diegéticas, portanto apenas de modo indireto à imagem: o que comove é a participação imaginária e momentânea em um *mundo ficcional*, a relação com *personagens*, o confronto com *situações*. Em compensação, o valor emocional das imagens continua a ser muito pouco estudado, e o é quase sempre no interior da esfera da estética. (Voltaremos a isso no capítulo 5.)

3.3 Pulsões do espectador e imagem

3.3.1 A pulsão

A noção de **pulsão** é essencial à psicanálise freudiana, na qual aparece como um tipo de remodelagem da velha noção de *instinto*. Para Freud, a pulsão é "a representante psíquica das excitações provenientes do interior do corpo e que chegam ao psiquismo": é pois o lugar do encontro entre uma excitação corporal e sua expressão em um aparelho psíquico que visa dominar essa excitação.

Como a palavra indica (vem de um verbo latino que significa "empurrar"), Freud enfatiza, com esse conceito, a força da pulsão. Mas, além desse "empurrão" que é o primeiro elemento da pulsão, esta se define pelo seu *objetivo* (que é sempre a satisfação da pulsão), pelo seu *objeto* (que é o meio pelo qual a pulsão pode atingir o objetivo) e finalmente pela sua *fonte*, que é o ponto de fixação da pulsão no corpo. Na partida, as pulsões são "parciais", ligadas a fontes isoladas (pulsão oral, anal, fálica etc) com vistas a um prazer isolado, vinculado ao órgão-fonte. Na teoria freudiana, as pulsões parciais subordinam-se, durante o desenvolvimento psíquico, a uma organização psíquica situada por Freud sob o signo da genitalidade. Entretanto, jamais desaparecem e podem em particular regressar ao primeiro plano (retorno do recalcado) em caso de fracasso do recalque.

As pulsões são a parte mais enigmática do modelo do psiquismo elaborado por Freud. Como em toda ocasião que engaja o psiquismo humano, elas podem intervir em nossa relação com as imagens, mesmo que essa intervenção permaneça problemática e mal conhecida.

3.3.2 Pulsão escópica e olhar

O que se chama **pulsão escópica** é um dos casos particulares da noção geral de pulsão, tal como se acabou de expor. A pulsão escópica, que aciona a necessidade de ver, certamente não é uma das grandes pulsões fundamentais, primárias, acompanhadas de um prazer de órgão, como a pulsão oral (originária da necessidade animal de nutrição); é, ao contrário, característica do psiquismo humano na medida em que este se guia mais pelas pulsões do que pelos instintos.

Como indica o esquema geral, essa pulsão compõe-se de um objetivo (ver), uma fonte (o sistema visual), enfim, um objeto. Este último, o meio pelo qual a fonte alcança seu objetivo, foi identificado por Jacques Lacan com o **olhar**. Compreende-se que esse conceito de pulsão escópica, implicando a necessidade de ver e o desejo de olhar, tenha encontrado aplicação no domínio das imagens. Mas, como é o caso geral dos conceitos psicanalíticos, foi a teoria do cinema (secundariamente, a da fotografia) que mais desenvolveu essa aplicação. Sem dúvida, porque a teoria do cinema, mais recente do que a da pintura, chocou-se com menos inércia e reservas na adoção de conceitos recentes e provocadores — e também porque o cinema, ao conjugar imagem visual e narração, articula mais manifestamente o desejo e as pulsões. (Lembremo-nos entretanto de que foi a propósito da pintura que Lacan introduziu a idéia do olhar como objeto *a*, em particular ao destacar que o quadro é aquilo que, ao fornecer algo como alimento ao olho, ao ser objeto de olhar, satisfaz parcialmente a pulsão escópica — até mesmo em certos estilos de pintura, expressionista, por exemplo, nutre "excessivamente" esse olhar, de um modo que Lacan qualifica de perverso, em que a pulsão é então cultivada por si própria. Que eu saiba, porém, essas análises jamais foram efetuadas de maneira sistemática pelos teóricos da imagem pictórica.)

Na verdade, em todos os usos da palavra, até nos mais correntes, o olhar distingue-se da simples visão, porquanto emana do sujeito perceptivo de modo ativo e mais ou menos deliberado. Assim, assinalamos no capítulo 1 como as psicologias da percepção o definem como ato sensório-informativo consciente e voluntário, que entra em uma estratégia de conhecimento e de comportamento que é a do sujeito em seu meio ambiente. Mas a abordagem lacaniana implica ainda uma outra concepção do sujeito. Em uma série muito citada de seus *Seminários*, Lacan diz que o olhar é um *objeto pequeno a* (seja mais ou menos um objeto parcial de desejo, ou ainda um objeto da pulsão). Se olhar é um desejo do espectador, este entra em um jogo intersubjetivo complexo, que implica por um lado o dispositivo espectador como máquina habilitadora e censuradora ao mesmo tempo, e por outro os olhares trocados no interior da diegese, no jogo dos quais o espectador pode ser apanhado imaginariamente; enfim, os olhares dirigidos da tela para a sala (sempre imaginariamente). Todos esses pontos ocasionaram múltiplos estudos: o jogo de olhares na imagem é o ponto central de célebres análises de filmes como a de um fragmento de *Stagecoach* por Nick Browne, ou a de um fragmento de *The big sleep* por Raymond Bellour; o olhar da tela para o espectador é objeto do con-

ceito de sutura elaborado em 1970 por Jean-Pierre Oudart e, mais recentemente, de uma análise mais geral, por Marc Vernet, que nele vê uma dessas "figuras da ausência" que perfuram o discurso fílmico deixando aflorar o irrepresentável.

3.3.3 Diferença sexual e voyeurismo[6]

Duas grandes direções de estudo do olhar foram assim exploradas pela abordagem psicanalítica, sobretudo com respeito ao cinema e à foto:

— o estudo dos olhares representados na imagem e da maneira como implicam o olhar do espectador;

— o estudo do olhar do espectador como satisfação parcial de seu voyeurismo básico.

Sobre esses dois pontos, os estudos orientados para a diferença sexual (amplamente oriundos do feminismo) trouxeram importantíssima contribuição, ao insistirem em fenômenos como a assimetria entre personagens masculinos dotados do poder de olhar e personagens femininas feitas para serem olhadas; ou como a diferença essencial, no jogo do olhar espectador, entre um sujeito masculino *voyeur* por estrutura e um sujeito feminino dividido entre voyeurismo e situação-de-ser-visto (*"to-be-looked-atness"* segundo a expressão forjada por Laura Mulvey em seu brilhante artigo de 1975), ou, para continuar nos termos do mesmo artigo, entre a mulher como imagem e o homem como portador do olhar — inclusive no sentido de que, por delegação, é o portador do olhar do espectador, que neutraliza o perigo potencial que a imagem da mulher detém, como espetáculo visando cristalizar o fluxo da ação para provocar a contemplação erótica. Para Mulvey, disso resulta, no filme narrativo clássico, uma contradição fundamental entre o mecanismo sem restrição do voyeurismo (perversão vinculada à exacerbação da pulsão escópica) e o mecanismo das identificações. Em termos psicanalíticos, a mulher significa a ausência de pênis, a castração: sua figura, portanto, ameaça sempre fazer surgir a angústia — donde as escapatórias muitas vezes adotadas pelo filme clássico, com a retomada do trauma primitivo (sob forma sádica, por exemplo, no filme *noir*) ou ao fetichizar a

6. Do francês *scoptophilie*. (N.T.)

imagem da mulher (o que equivale a não reconhecer a castração que ela representa).

Essas teses foram retomadas pela crítica de inspiração feminista nos países de língua inglesa, seja com relação ao cinema, seja até com relação à representação em geral. Vamos citar apenas, de modo não tão psicanalítico, mas partilhando os mesmos pressupostos feministas, o livro de John Berger, *Ways of seeing*, que é uma crítica radical da imagística dominante da mulher na cultura ocidental (em especial na pintura e na foto publicitária) e da exploração do corpo da mulher como objeto do voyeurismo masculino.

3.3.4 O gozo da imagem

Se a imagem é feita para ser olhada, para satisfazer (parcialmente) a pulsão escópica, deve proporcionar um prazer de tipo particular. A essa observação respondeu um texto importante, *A câmara clara*, de Roland Barthes (1980), que teoriza a relação do espectador com a imagem fotográfica.

Barthes opõe duas maneiras de apreender uma (mesma) fotografia, o que chama de foto do fotógrafo e de foto do espectador. A primeira emprega a informação contida na foto, sinais objetivos, um campo codificado intencionalmente, o conjunto dependendo do que chama de *studium*; a segunda emprega o acaso, as associações subjetivas, e descobre na foto um objeto parcial de desejo, não-codificado, não-intencional, o ***punctum***.

Não é por acaso que Barthes efetua esse deslocamento teórico importante a propósito da imagem fotográfica (a partir de suas posições mais semiológicas dos anos 60, por exemplo no artigo "Rhétorique de l'image"). Como vimos, a imagem fotográfica, como traço do real, suscita fenômenos de crença inéditos até o momento de sua invenção. Mas Barthes vai mais longe: não apenas *acreditamos* na foto, na realidade do que a foto representa, mas esta última produz uma verdadeira revelação sobre o objeto representado. A "foto do fotógrafo" implica encenação significativa que tem de ser decodificada pelo espectador de modo cognitivo; mas a "foto do espectador" acrescenta a essa primeira relação uma relação plenamente subjetiva, em que cada espectador se investirá de forma singular ao apropriar-se de certos elementos da foto que serão, para ele, como pequenos pedaços destacados do real. A foto satisfaz assim, em particular, a pulsão

escópica, já que permite ver (uma realidade posta em cena) mas também olhar (o fotográfico no estado puro, que provoca o espectador — o *punctum*, diz Barthes, é também *o que aponta* — e o faz gozar da foto). Nesse livro, Barthes analisa várias fotos, algumas célebres, em que designa sempre o lugar, *para ele*, do *punctum*. É fácil constatar que esse lugar não pode ser objetivado nem universalizado, que é próprio do autor e que, se o *punctum* existir em uma fotografia (não existe necessariamente), é próprio de *tal* sujeito espectador.

Essa teoria, discutível por natureza já que parte de uma experiência subjetiva, não deixa de ser interessante mesmo que não se concorde com as descrições de fotos propostas por Barthes, mesmo que os *pontos* designados nem sempre convençam e mesmo que, de modo mais geral, não se aceite uma distinção fundada no critério delicado da intencionalidade da obra. De fato, ela separa utilmente, por seus próprios excessos, o ato do fotógrafo do ato do espectador — não sem mostrar que, no caso da imagem fotográfica, não há elemento espectador puro, já que o elemento espectador nela se define sempre com referência à "criação", ao ato de produção e ao dispositivo em que ele se produz.

3.3.5 A imagem como fetiche

Sem que seu trabalho seja explicitamente prolongamento do de Barthes, é essa idéia de uma qualidade particular da fotografia, acarretando efeitos subjetivos singulares, que Christian Metz (1989) retoma para demonstrar que a foto tem a ver com o *fetichismo*.

Na teoria freudiana, o fetichismo é uma perversão que resulta do fato de que, ao descobrir de modo traumático a ausência do falo na mãe, a criança não quer deixar de crer que esse falo existe, e põe "no lugar" um substituto, o fetiche, constituído por um objeto que caiu sob seu olhar no momento da constatação da castração feminina. Essa teoria foi muito criticada sob diversos pontos de vista (em especial feminista, já que na prática só se aplica ao desenvolvimento do sujeito masculino). Mas, como diz Metz, qualquer que seja o valor intrínseco do conceito em seu campo primeiro: "Há conivências múltiplas e fortes entre o que se chama foto, este pedaço de papel tão facilmente manipulável e sussurrante de ternura, de passado e de sobrevivências imaginárias, e as idéias freudianas de objeto parcial, de corte, de medo, de crença abalada."

Christian Metz sublinha, de fato, vários caracteres da fotografia que facilitam sua fetichização:

— o tamanho: mesmo uma foto de grandes dimensões tem sempre algo de "pequeno" (esse ponto é, a meu ver, o mais discutível; em uma exposição de fotos, estas são sempre muito grandes, mais próximas de quadros do que da foto de identidade);

— a interrupção do olhar que ela provoca ou permite, e que evoca a interrupção do olhar de que resulta o fetiche;

— o fato de que, socialmente, a foto tem em especial um papel documentário e, sobretudo, seja um *indicador*, que "aponta com o dedo o que foi e não é mais", um pouco como o fetiche;

— o fato de que a foto não dispõe de movimento nem de som, e que essa dupla ausência lhe confere uma "força de silêncio e de imobilidade", isto é, para ligar visível e simbolicamente a fotografia à morte;

— enfim, o fato de que a fotografia, que não possui fora-de-campo forte, "consistente", como o do cinema, produz mesmo assim um efeito fora-de-campo singular, "não documentado, imaterial, projetivo, tanto mais atraente", exatamente como o *punctum* de Barthes, cujo fora-de-campo fotográfico é "a expansão metonímica". Ora, enquanto o fora-de-campo é um lugar de onde o olhar foi desviado para sempre, e o espaço do campo fotográfico é "perseguido pelo sentimento de seu exterior, de sua borda", a relação entre campo e fora-de-campo evoca outra relação, entre o lugar para o qual todo olhar se vê denegado, da castração, e o lugar "bem ao lado" que é o do fetiche.

Por todos esses aspectos, a imagem fotográfica presta-se, de modo exemplar, à fetichização. Mais exatamente — pois tudo pode ser fetichizado, inclusive uma imagem — Metz demonstra o que, no processo propriamente fotográfico, produz sempre uma conjunção entre exercício do olhar e fetichização (a qual supõe, é bom lembrar, uma contestação do real).

4. *Conclusão: antropologia do espectador*

O que se esboça, ainda que por contraste, nesse apanhado de algumas das principais abordagens do espectador da imagem, é uma verdadeira *antropologia* das imagens: um estudo da imagem em sua

relação com o *homem em geral*. Assim, mais do que realmente concluir (o que seria difícil devido à dispersão e à heterogeneidade das teorias aqui evocadas), este capítulo será encerrado com a menção de que esse processo antropológico já começou, e, com a citação de seus representantes mais eminentes, Sol Worth e John Adair. No mais importante trabalho dos dois, o livro *Through Navajo Eyes*, expõem a longa enquete "de campo" que os levou a interrogar, em companhia de índios navajos — com notável preocupação de honestidade e de respeito ao outro —, a universalidade da relação com a imagem tal como foi abundante e tão diversamente estudada em sujeitos ocidentais ou europeizados. Aqui estão as grandes linhas da pesquisa:

Seis navajos, de 17 a 25 anos, e um sétimo, mais velho (55 anos) e monolíngüe, todos vivendo em uma reserva indígena no Arizona, foram contactados por Worth e Adair durante longo período de familiarização mútua, e aceitaram desempenhar o papel de sujeitos dessa enquete. Os dois antropólogos deram-lhes apenas as indicações técnicas necessárias para que utilizassem uma câmara e uma coladeira de 16 mm, e entregaram-lhes esse material com a única instrução: "Filmem o que quiserem."

A interpretação dos resultados concentrou-se na linguagem cinematográfica utilizada pelos navajos em seus filmes, em virtude de uma referência à famosa hipótese de Whorf, segundo a qual os diferentes cortes semânticos e sintáticos operados pelas línguas naturais refletem diferentes cortes conceituais a propósito do mundo natural. Ou seja, Worth e Adair supuseram que a forma espontânea de filmar dos navajos poderia indicar as representações de mundo próprias à sua cultura (algo além do que já é dito pela linguagem).

Ambos analisaram assim, de um lado, os conteúdos dos filmes (em particular os aspectos simbólicos e até míticos) e, do outro, a forma. A análise formal foi feita com referência a um modelo, elaborado por Worth em trabalhos semiológicos anteriores, da "estrutura de desenvolvimento da organização fílmica" — que se diferencia da análise de filmes na maioria de suas outras variantes, naquilo em que é levado em conta o processo de fabricação do filme[7]. As questões levantadas eram entre outras as seguintes: quais *cademes* são utilizados na montagem, quais são rejeitados? Onde se cortam os *cademes* para transformá-los em *edemes*? Quais *edemes* servem para qualificar ou modificar outros *edemes*? De modo global, há regras estruturais comuns a todos os filmes produzidos pelos navajos?

7. Worth define, como duas entidades semiológicas diferentes, o plano "na câmara", durante a filmagem (o que chama de *cademe*), e o plano "no filme", depois da montagem (o que chama de *edeme*).

As conclusões de Worth e Adair são prudentes e correto é o desejo de não superinterpretar. Um dos pontos centrais que eles valorizam é a importância, na cultura navajo, dos conceitos ligados ao movimento físico (sobretudo ao movimento circular) e à própria noção de movimento traduzida nos filmes sob diversas formas. É impossível entrar em mais pormenores mas a experiência mostrou que, se existe uma base universal muito ampla na relação com a imagem em movimento, é no nível dos simbolismos mais solidamente enraizados em uma cultura, logo os menos conscientes, que se produzirão as diferenças na apropriação dessa imagem — diferenças que se traduzem na estruturação profunda da imagem, mais do que em seus conteúdos.

Qualquer que seja a leitura que se efetue desses resultados, eles corroboram esta idéia fundamental: a imagem é sempre modelada por estruturas profundas, ligadas ao exercício de uma linguagem, assim como à vinculação a uma organização simbólica (a uma cultura, a uma sociedade); mas a imagem é também um meio de comunicação e de representação do mundo, que tem seu lugar em todas as sociedades humanas.

A imagem é universal, mas sempre particularizada.

5. *Bibliografia*

5.1 A imagem e seu espectador

ANDREW, Dudley (org.)."Cinema and cognitive psychology", *in Iris*, nº 9, 1989; *La pensée visuelle* (1969), trad. fr., Flammarion, 1976; *Vers une psychologie de l'art* (1966), trad. fr., Seghers, 1973; *The power of the center*, University of California Press, 1981.

CASETTI, Francesco. *D'un regard l'autre* (1986), trad. fr., Lyon, Presses universitaires de Lyon, 1990.

COLIN, Michel. *Langue, film, discours*, Klincksieck, 1985; "Dossier Michel Colin", *in Iris*, nº 9, 1989, pp. 131-176.

EISENSTEIN, S.M. *Le montage des attractions au cinéma* (1924), trad. fr., *Au-delà des étoiles*, UGE, 10/18, 1974, pp. 127-144; *Discours au congrès des travailleurs du cinéma* (1935), trad. fr. *Le film: forme/son sens*, Christian Bourgois, 1976, pp. 132-177; *La non indifférente nature* (1938-1945), trad. fr., UGE, 10/18, 2 v., 1976 e 1978.
FREUD, Sigmund. *Un souvenir d'enfance de Léonard de Vinci*, trad. fr., Gallimard, 1927 (reed., coleção "Idées").
GOMBRICH, Ernst H. *L'art et l'illusion* (1959), trad. fr., Gallimard, 1971; "La découverte du visuel par le moyen de l'art" (1965), trad. fr. *in L'écologie des images*, Flammarion, 1983, pp. 81-114; "The mask and the face", 1970, *in The image and the eye*, Oxford, Phaidon, 1982, pp. 105-106.
GUILLAUME, Paul. *La psychologie de la forme*, s.d. (1937?), reed. Flammarion, col. "Champs", 1979.
KENNEDY, John M. *A psychology of picture perception*, São Francisco-Washington-Londres, Jossey-Bass, 1974.

5.2 A ilusão representativa

ARNHEIM, Rudolf. *Film als Kunst* (1932), reed. Frankfurt a. M., Fischer Taschenbücher, 1979 (a tradução francesa publicada em 1989, de uma tradução inglesa pouco fiel, não é aconselhável).
BAZIN, André. "Ontologie de l'image photographique" (1945), *in Qu'est-ce que le cinéma?*, edição definitiva, Cerf, 1975, pp. 9-17.
BELLOUR, Raymond. "D'entre les corps", *in L'entre-image*, La Différence, 1990.
BORDWELL, David. *Narration in the fiction film*, University of Wisconsin Press, 1985.
CHARPY, Jean-Pierre. *L'objet pictural de Matisse à Duchamp*, CNRS, 1976.
COMOLLI, Jean-Louis. "Technique et idéologie", *in Cahiers du cinéma* nº 229 a 240, 1971-1972.
DEREGOWSKI, Jan B. *Illusions, patterns and pictures: a cross-cultural perspective*, Londres-Nova York, Academic Press, 1980.
FRANCASTEL, Pierre. *L'image, la vision et l'imaginaire*, Denoël-Gonthier, 1983.
GOMBRICH, E.H. *L'art et l'illusion*, *op. cit.*
GOODMAN, Nelson. *Languages of art*, Indianápolis, Hackett, 2ª ed. rev., 1976.

GREGORY, R.L. e GOMBRICH, E.H. (orgs.). *Illusion in nature and art*, Nova York, Charles Scribner's Sons, 1973.
HAUSER, Arnold. *The social history of art* (1938), trad. ing., 2 v., Nova York, Alfred A. Knopf, 1951.
HILDEBRAND, Adolf. *The problem of form in painting and sculpture* (1893), trad. ing., Nova York, Stechert, 1907.
LACAN, Jacques. Séminaire XI. *Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse*, Le Seuil, 1973.
LAFFAY, Albert. *Logique du cinéma*, Masson, 1964.
METZ, Christian. "A propos de l'impression de réalité au cinéma", *in Cahiers du cinéma*, nº 166-167, 1965, pp. 75-82; *Le signifiant imaginaire*, 10/18, 1977.
MICHOTTE, André. "Le caractère de 'réalité' des projections cinématographiques", *in Revue internationale de filmologie*, nº 3-4, 1948, pp. 249-261.
MITRY, Jean. "Temps, espace et réel perçu", *in Esthétique et psychologie du cinéma*, v. 2, Editions Universitaires, 1965, pp. 179-278.
OUDART, Jean-Pierre. "L'effet de réel", *in Cahiers du cinéma*, nº 228, 1971, pp. 19-28.
PIAGET, Jean. *Mes idées* (1973), Denoël-Gonthier, 1977.
PIRENNE, Maurice. *Optics, painting & photography*, Cambridge University Press, 1970.
SCHAEFFER, Jean-Marie. *L'image précaire*, Le Seuil, 1987.
VERNET, Marc. *Figures de l'absence*, Ed. de l'Étoile, 1988.
WALLON, Henri. "L'acte perceptif et le cinéma", *in Revue internationale de filmologie*, nº 13, 1953.

5.3 O espectador como sujeito desejante

BARTHES, Roland. *La chambre claire*, Cahiers du cinéma-Gallimard, 1980.
BAUDRY, Jean Louis. *L'effet-cinéma*, Albatros, 1978.
BELLOUR, Raymond. *L'analyse du film*, Albatros, 1978.
BERGER, John. *Ways of seeing*, Londres, BBC/Penguin, 1972.
BLOCK, Ned (org.). *Imagery*, Cambridge, Ms.-Londres, MIT Press, 1981.
DENIS, Michel. *Les images mentales*, PUF, 1979.
DHOTE, Alain (dir.). "Cinéma et psychanalyse", *CinémAction*, nº 50, Corlet, 1989.

EHRENZWEIG, Anton. *L'ordre caché de l'art* (1967), trad. fr., Gallimard, 1974.
FREUD, Sigmund. *Un souvenir d'enfance de Léonard de Vinci*, *op. cit.*; "Le Moïse de Michel-Ange" (1914), trad. fr. *Essais de psychanalyse appliquée*, Gallimard, 1933.
KOSSLYN, Stephen M. *Ghosts in the mind's machine*, Nova York-Londres, Norton, 1983.
METZ, Christian. *Le signifiant imaginaire*, UGE, 10/18, 1977; "L'image comme objet: cinéma, photo, fétiche", *in* Dhote, 1989, *op. cit.*, pp. 168-175.
MULVEY, Laura. "Visual pleasure and narrative cinema", *in Screen*, v. 16, nº 3, 1975, pp. 6-18.
OUDART, Jean Pierre. "La suture", *in Cahiers du cinéma*, nº 211-212, 1969.
PFISTER, Oskar. *Expressionism in art. Its psychological and biological basis*, trad. ing., Londres, Kegan Paul, Trench, Trubner & Co., 1922.
VANOYE, Francis. "L'émotion: esquisse d'une réflexion", *in* Dhote, *op. cit.*, pp. 183-191.
VERNET, Marc. *Figures de l'absence*, *op. cit.*
WORRINGER, Wilhelm. *Abstraction et Einfühlung* (1913), trad. fr., Klincksieck, 1978.

5.4 Antropologia do espectador

WORTH, Sol e ADAIR, John. *Through Navajo eyes*, Indiana University Press, 1972.

Capítulo 3

A PARTE DO DISPOSITIVO

As determinações fisiológicas e psicológicas, tais como acabamos de expô-las, da relação do espectador com a imagem não bastam para descrever completamente essa relação. Aliás, esta se dá em um conjunto de determinações que englobam e influenciam qualquer relação individual com as imagens. Entre essas determinações sociais figuram em especial os meios e técnicas de produção das imagens, seu modo de circulação e eventualmente de reprodução, os lugares onde elas estão acessíveis e os suportes que servem para difundi-las. É o conjunto desses dados, materiais e organizacionais, que chamamos de **dispositivo** — retomando assim, mas logo mudando, o sentido conferido a esse termo por importantes estudos do início dos anos 70 referentes ao cinema.

1. *A dimensão espacial do dispositivo*

1.1 Espaço plástico, espaço do espectador

Já insistimos, nos capítulos precedentes, no fato de que olhar uma imagem é entrar em contato, a partir do interior de um espaço

real que é o do nosso universo cotidiano, com um espaço de natureza bem diferente, o da superfície da imagem. A primeira função do dispositivo é propor soluções concretas à gestão desse contato antinatural entre o espaço do espectador e o espaço da imagem, que qualificaremos de espaço **plástico** (justificaremos esse termo no capítulo 5, 1.2).

Os elementos propriamente plásticos da imagem (representativa ou não) são os que a caracterizam como conjunto de formas visuais e que permitem constituir essas formas:

— a *superfície* da imagem, e sua organização, o que se chama tradicionalmente de composição, isto é, as relações geométricas mais ou menos regulares entre as diferentes partes dessa superfície;

— a gama de *valores*, ligada à maior ou menor luminosidade de cada região da imagem — e o contraste global ao qual essa gama dá origem;

— a gama de *cores* e suas relações de contraste;

— os elementos *gráficos* simples, especialmente importantes em toda imagem "abstrata";

— a *matéria* da própria imagem, na medida em que proporciona a percepção, por exemplo sob as espécies da "pincelada" na pintura ou do grão da película fotográfica etc.

São esses os elementos que fazem a imagem e com os quais o espectador se defronta.

1.1.1 Espaço concreto, espaço abstrato

Este é pois o primeiro dado de todo dispositivo de imagens: trata-se de regular a distância psíquica entre um sujeito espectador e uma imagem organizada pelo jogo dos valores plásticos — levando em conta o fato fundamental de que um e outra não estão situados no mesmo espaço, de que há, para retomar a expressão de André Michotte a propósito do cinema, uma *segregação dos espaços* respectivamente plástico e do espectador.

Já consideramos essa relação e a descrevemos sob um de seus aspectos mais importantes, o da percepção na imagem, pelo espectador, de um espaço representado (ou seja, de um espaço tridimensional fictício, imaginário, mas referível ao espaço real por certos índices de

analogia). Podemos adicionar agora um elo a essa relação: de fato, o espectador não percebe apenas, na imagem, o espaço representado, percebe também *como tal* o espaço plástico que é a imagem. Até certo ponto é o que dizia a noção de "dupla realidade" introduzida no capítulo 1 — mas somente até certo ponto, já que essa noção diz que, *na percepção do espaço representado*, a percepção da superfície deve ser levada em conta. Ora, trata-se aqui de acrescentar que, espaço representado ou não, o espectador se depara também com o espaço plástico. É preciso pois — a fim de melhor compreender os aspectos espaciais do dispositivo que iremos descrever em seguida (em particular a moldura) — completar o capítulo sobre o espectador por um aspecto suplementar que analise essa capacidade do sujeito-que-olha de estabelecer relação direta com um espaço plástico. Foi o que tentou fazer, ao longo de diversas obras, o sociólogo e historiador de arte Pierre Francastel.

Francastel analisa longamente, com relação à imagem, o que provém da construção ativa de um espaço imaginário, e não insistiremos nisso. Sua originalidade é ter ressaltado também outro aspecto, o da construção de um espaço material, "concreto", em relação direta com os valores plásticos da imagem. Para ele, o espaço imaginário baseia-se em uma concepção abstrata do espaço que é a do adulto ocidental normal. Em compensação, existem outras relações com o espaço, antes mesmo do encontro com as imagens, relações baseadas numa concepção menos abstrata, menos rigidamente estruturada pela geometria perspectivista, e a respeito das quais Francastel utiliza a palavra *topologia*. Na verdade, a topologia nada mais é, em matemática, do que o estudo das relações espaciais e inclui entre outras a questão da perspectiva — mas Francastel toma a palavra na acepção especializada que lhe foi dada, nos anos 40, por alguns psicólogos como Henri Wallon, sobre a apreensão do espaço pela criança. Tratava-se, para Wallon, de insistir no fato de que a criança aprende a conhecer o espaço progressivamente e de que, antes de ter uma visão global, "perspectivizável", conhece-o sob a forma de relações de proximidade, ao utilizar relações como "ao lado de", "em volta de", "dentro de", em vez das noções de "próximo", "distante", "diante de", "atrás de" etc. Para Francastel, essas relações primeiras com o espaço concreto que nos cerca jamais desaparecem por completo e não são totalmente apagadas pela aquisição posterior de um sentido de espaço mais global e mais abstrato. Sobretudo em nossa relação com a imagem (artística, pictórica ou fílmica por exemplo), essa experiên-

cia primordial do espaço vinculada a nosso corpo ressurge, e ao *espaço social* da organização perspectivista acrescenta-se, de modo às vezes contraditório, o *espaço genético* da organização "topológica".

1.1.2 Modos de visão

Essa tese de Francastel, que faz coexistir no espectador dois modos distintos parcialmente opostos de apercepção do espaço, não é única. Encontra, de maneira sintomática, outra tese célebre proposta pelo historiador de arte alemão Heinrich Wölfflin em seus *Principes fondamentaux de l'histoire de l'art* (1915), segundo a qual a arte (subentendida, é claro, a arte ocidental) teria evoluído em virtude de modos de visão que vão do "tátil" ao "visual".

Reconhece-se, nesse paradigma do tátil e do visual, a intuição de Hildebrand de que já falamos (cf. capítulo 2, 2.3.1), porém, com mais rigidez do que seus contemporâneos Worringer ou Riegl, Wölfflin faz dele um princípio explicativo da história da arte. Para ele, o modo tátil é também modo plástico ligado à sensação dos objetos próximos à visão, e assim organiza o campo visual mediante uma hierarquia que não está muito longe da "topologia" francasteliana. Ao contrário, o modo visual é o modo propriamente pictórico, ligado a uma visão longínqua e subjetiva, visão do espaço e da luz, unificada, que organiza a relação espacial global entre o todo e as partes em um modo geométrico.

Essa idéia seduziu, pela aparência explicativa relativamente elegante, muitos críticos e historiadores da arte. O grande crítico espanhol José Ortega y Gasset aderiu sem restrições ao modelo proposto por Wölfflin e propôs a leitura, segundo esse esquema, da evolução da arte representativa desde Giotto, que se concentrava na figuração das coisas, a Velasquez que, ao distanciar-se por assim dizer da tela, chega a representar o espaço; depois aos impressionistas, em que o recuo visual atinge seu máximo, chegando à representação da sensação luminosa; enfim, aos movimentos pictóricos do início do século XX, expressionismo e cubismo, nos quais um distanciamento ainda maior leva à representação de idéias (e, paradoxalmente, a reencontrar desse modo os valores táteis, fechando assim o ciclo da história da arte).
Mais ou menos à mesma época (início dos anos 40), também Ejsenstein retomou essa tese, especialmente em seu artigo "Rodin e Rilke. O problema do espaço nas artes representativas", em que propõe uma variante dessa mesma tese, vendo não apenas a história da arte, mas a história de qualquer relação com o espaço, como passagem do *côncavo* ao *convexo*, do interior ao exterior (do tátil ao visual), de uma situação psicológica "vazia" a uma apreensão do "pleno".

É difícil aderir integralmente a essa tese na medida em que ela pretende fornecer um princípio *explicativo* — sobretudo pela confiança absoluta que ela concede à metáfora dos dois modos de visão, próximo e distante, relacionados além disso a um sujeito vidente que, no fundo, escaparia a toda historicidade. Entretanto, o encontro dessa importante intuição com as de Francastel mostra a existência do problema, ao lembrar que nossa relação com a imagem não é apenas aquela a que maciçamente o domínio das imagens fotográficas nos acostumou, há mais de um século, mas repousa também sobre o acúmulo de experiências anteriores, as da infância e também as da "infância da arte", que vêm por intermédio da visão fotográfica.

1.1.3 O tamanho da imagem

A imagem, convém ainda insistir, é também e em primeiro lugar um objeto do mundo, dotado como os outros de características físicas que o tornam perceptível. Entre essas características, uma é especialmente importante em termos de dispositivo: o *tamanho* da imagem.

O *Julgamento final* de Michelangelo, a *Gioconda*, um daguerreótipo, um fotograma de filme, podem hoje figurar lado a lado, sob a forma de reproduções de tamanho idêntico, em um livro ilustrado. Ora, o afresco de Michelangelo ocupa uma parede inteira da Capela Sistina, o quadro de Leonardo mede perto de 1 metro, um daguerreótipo, menos de 10 centímetros (quanto ao fotograma, que na película mede cerca de 2 centímetros, projetado, sua altura pode chegar a vários metros). Nossas principais fontes de imagens, o livro, o diapositivo, a tela de televisão, achatam por completo a gama de dimensões das imagens, incutem-nos indevidamente a idéia de que todas as imagens têm dimensão média, e nos levam a uma relação espacial fundada também em distâncias médias.

É portanto capital ter consciência de que toda imagem foi produzida para situar-se em um meio, que determina a visão dela. Os afrescos de Masaccio e de Masolino na Capela Brancacci em Florença não só são muito maiores que suas reproduções, mas, pintados uns acima dos outros nas paredes de uma capela relativamente estreita, dão *in situ*, a quem só os conhece pelos livros de história da arte, uma impressão de amontoamento que, entre outras coisas, diminui consideravelmente seu poder ilusionista, em benefício de uma espécie de *leitura* argumentada. Uma das grandes novidades do Renascimento

foi a de produzir obras destacáveis das paredes, *quadros*, em geral bem menores do que os afrescos das igrejas. A relação do espectador com o quadro é não só mais íntima como se torna também mais puramente visual; é notável que, nos séculos XVII ou XVIII, quando os afrescos são de novo produzidos nas paredes ou nos tetos, serão influenciados pela ideologia do quadro e tentarão copiar essa relação visual — como na cúpula de San Ignazio (cf. capítulo 2, 2.1.4) ou nas paredes e nos tetos dos palácios venezianos decorados por Tiepolo.

O tamanho da imagem está portanto entre os elementos fundamentais que determinam e especificam a relação que o espectador vai poder estabelecer entre seu próprio espaço e o espaço plástico da imagem. Mais amplamente, a relação *espacial* do espectador com a imagem é fundamental: em todas as épocas, os artistas perceberam, por exemplo, a força que podia ter uma imagem de grande tamanho apresentada sem recuo, obrigando o espectador não só a lhe ver a superfície, mas a ser dominado e até mesmo esmagado por ela. Esse dado espacial está hoje no cerne de muitos trabalhos, em especial de instalações. Na exposição *Passages de l'image*, realizada em 1990 no Centro Pompidou, a peça de Thierry Kuntzel reúne uma imagem gigantesca e uma imagem minúscula, uma fixa e a outra animada; além disso, a imagem menor está em grande *close*, ao passo que a maior está em plano de conjunto, e a combinação desses diversos parâmetros produz efeito deliberado de perturbação das referências espaciais do espectador. Ao contrário, a pequena dimensão de certas imagens — a da imagem fotográfica em geral — é o que permite estabelecer com a imagem uma relação de proximidade, de posse, até de fetichização (cf. capítulo 2, 3.3.5).

1.1.4 O exemplo do *close*

O sucesso do Cinematógrafo dos irmãos Lumière foi devido em grande parte ao tamanho da imagem projetada (suplantou o cinetoscópio de Edison, que apenas mostrava uma imagem de pequena dimensão). Mas essa dimensão das imagens, tida como adequada à representação de cenas ao ar livre bastante vastas, tornou-se muito perturbadora quando se começou a mostrar, no cinema, corpos humanos vistos de perto e, depois, de muito perto. Os primeiros planos enquadrando o busto, até mesmo a cabeça, produziram durante muito tempo rejeição, ligada não só ao irrealismo dessas *ampliações*, mas a um aspecto percebido como monstruoso. Falou-se de "grandes cabeças", de *dumb giants* ("gigantes mudos"), criticaram-se os cineastas por "ignorarem que uma cabeça não podia mover-se sozinha sem o auxílio do corpo e das pernas"; em suma, isso parecia contra a natureza. Ora, pouco tempo depois, nos anos 20, Jean Epstein podia dizer que o *close* era "*a alma do cinema*".

Assim o cinema transformou em efeito estético específico o que, na origem, era somente uma particularidade um pouco excêntrica do dispositivo cinematográfico. O *close* é uma demonstração permanente do poder desse dispositivo:

— ele produz efeitos de "gulliverização" ou de "liliputização" (segundo a expressão de Philippe Dubois), tirando partido do tamanho relativo da imagem e do objeto representado; no cinema primitivo, o *close* era muitas vezes concebido para representar um objeto visto com a lupa, ou por meio de uma luneta astronômica etc. Mas os grandes cineastas do cinema mudo souberam observar e utilizar a estranheza da ampliação, fazendo de um telefone uma espécie de monumento (Epstein) e de uma barata um monstro maior que um elefante (Eisenstein);

— transforma o sentido da distância, levando o espectador a uma proximidade psíquica e a uma "intimidade" (Epstein) extremas, como na série de *closes* do rosto de Falconetti em *Joana d'Arc* de Dreyer. Essa intimidade pode às vezes ser excessiva, como no famoso pequeno filme de Williamson, *A big swallow* (Um grande bocado), em que o personagem filmado em *close* abre a boca e, ao aproximar-se mais, acaba por engolir a câmara;

— materializa quase literalmente a metáfora do *tato visual*, ao acentuar, ao mesmo tempo e de modo contraditório, a superfície da imagem (porque nela o grão está mais perceptível) e o volume imaginário do objeto filmado (que é como extraído do espaço circundante, cuja profundidade é abolida).

Assim o *close* sempre foi um dos mais constantes objetos teóricos de qualquer reflexão sobre o cinema. Epstein, já citado, também Eisenstein (que lhe consagrou diversos textos até nos anos 40) e Béla Balázs fizeram dele uma de suas principais alavancas teóricas, e o reconheceram como um dos trunfos maiores do cinema, se este não quisesse permanecer como mera reprodução da realidade. É nesse sentido da expressividade que a teoria do *close* foi continuada, mais recentemente, por Pascal Bonitzer e por Philippe Dubois. Para Bonitzer, o *close* é *suplemento* "do drama, da cena fílmica da qual fere a primitiva integridade", e que







"re-marca a descontinuidade do espaço fílmico e leva a visão, a imagem, para o movimento substitutivo da escrita". O *close* é pois, nessa concepção do cinema, uma espécie de figura epônima da heterogeneidade do texto fílmico, "arruinando" a concepção linear da montagem, em benefício de uma concepção do plano como fragmento, inspirada nas concepções eisensteinianas. Dubois insiste sobretudo nos efeitos *pulsionais* produzidos pelo *close*, efeito de focalização, efeito de vertigem ("a pedra que se entreabre e se torna um precipício"), efeito-Medusa, que fascina e repele simultaneamente.

Em todos os casos, o *close* é visto como a imagem por excelência que gera uma distância psíquica própria do cinema, feita de proximidade, de sideração e de irredutível afastamento.

1.2 A moldura

Se a imagem é um objeto, logo se tem dimensões, tamanho, é porque não é ilimitada. A imensa maioria das imagens apresenta-se sob forma de objetos isoláveis perceptivamente, senão sempre mate-

rialmente; esse caráter limitado da imagem, destacável e até mesmo mobilizável, é também um dos traços essenciais que define o dispositivo. Nenhuma noção melhor do que a de moldura encarnou esses aspectos.

1.2.1 Moldura concreta, moldura abstrata

Toda imagem tem suporte material, toda imagem é também um objeto. A moldura é primeiro a *borda* desse objeto, sua fronteira material, tangível. Com muita freqüência, essa borda é reforçada pela adjunção, ao objeto-imagem, de outro objeto que é o emolduramento, ao qual chamaremos de **moldura-objeto.** Os quadros expostos nos museus são quase obrigatoriamente munidos dessa moldura-objeto, muitas vezes ornada, esculpida, dourada, mas a fotografia colocada sobre uma cômoda ou sobre a lareira, o "poster" pendurado no quarto do adolescente, assim como a imagem projetada no cinema e até a imagem televisiva, têm também sua moldura-objeto — ainda que a importância que adquire nesses diferentes casos esteja longe de ser a mesma, não só à medida que varia o material do emolduramento, mas também a espessura, a largura e até a forma (a moldura-objeto da imagem televisiva estava mais presente nos primeiros televisores, cuja tela quase oval saltava aos olhos e, de algum modo, sufocava a imagem — ao passo que o televisor de cantos quadrados e de tela plana visa neutralizar tanto quanto possível essa moldura, fazer com que seja esquecida).

Mas, como dissemos, a moldura é também, e mais fundamentalmente, o que manifesta o circundamento da imagem, sua não-ilimitação. É a borda da imagem. Em outro sentido, não tangível, é seu limite sensível; é uma **moldura-limite.** O vocabulário é revelador: a palavra francesa *cadre*[1] vem do latim *quadratum*, que significa *quadrado*, e, embora muito poucas molduras sejam efetivamente quadradas, essa etimologia mostra que a moldura é em primeiro lugar concebida como uma forma geométrica, abstrata (a do contorno da superfície da imagem), antes de ser concebida como objeto. A moldura-limite é o que interrompe a imagem e lhe define o domínio ao separá-la do que não é a imagem, é o que institui um **fora-de-moldura** (que não deve ser confundido com fora-de-campo).

1. Traduzido aqui por moldura. (N.T.)

Moldura-objeto e moldura-limite costumam ser a mesma coisa, mas é importante notar que nem sempre é assim. Muitas obras pictóricas, sobretudo no século XX, jamais foram emolduradas; mais banalmente, as fotografias de amador tiradas "em série" são reveladas, não apenas sem emolduramento, mas sem margem. Em ambos os casos, a imagem tem somente moldura-limite, e não moldura-objeto. De modo inverso, há imagens que, embora munidas de moldura-objeto, quase não têm moldura-limite: como é o caso de diversas pinturas chinesas, apresentadas em rolos verticais ou horizontais, logo, em determinado sentido, "emolduradas" em um objeto que as prende — mas sem que os limites da zona pintada sejam de forma alguma marcados e, portanto, sem que a presença de uma moldura-limite seja verdadeiramente sensível.

A moldura, sob suas duas espécies, é o que dá forma à imagem, ou, para especular com as palavras, o que lhe dá um *formato.* O formato define-se por dois parâmetros: o tamanho absoluto da imagem e o tamanho relativo de suas dimensões principais. Existem molduras de todas as formas, até as mais improváveis, mas, com exceção da importância que se atribuía à moldura redonda na pintura italiana clássica, a imensa maioria das molduras foi retangular, e o formato define-se então pela relação entre largura e altura. Não há estatísticas exatas sobre os formatos predominantes em diferentes épocas, mas pode-se adiantar com certeza que, se o cinema nos habituou a imagens horizontais (desde o formato "*standard*" de proporções de 1,33 até a tela grande dos anos 50, de proporções de 2,5), toda a fotografia de retrato do século XIX, retomando uma tradição pictórica bem sólida, adotava formato vertical. Quanto às proporções da imagem, são quase sempre as de um retângulo pouco alongado (uma estatística antiga afirma que a relação de 1,6 entre as duas dimensões é, além de mais freqüente, a "preferida" pela maioria dos espectadores[2]).

1.2.2 Funções da moldura

A moldura dourada, a "cornija" que vemos habitualmente em torno dos quadros dos museus, foi sobretudo empregada a partir do século XVI, mas a pintura conheceu-lhe equivalentes desde a arte

2. Essa proporção é muito próxima à que se chama "número de ouro", cf. capítulo 5, 1.2.3.

grega antiga; muitas pinturas murais ou mosaicos da época helenística comportam um emolduramento pintado, às vezes esculpido. É portanto sob seus dois aspectos que a moldura existe, em nossa civilização, há bastante tempo, e a existência de semelhante convenção, por mais de dois milênios, só pode ser explicada se *funções* consideradas como realmente úteis, até mesmo importantes, são preenchidas por ela. As funções da moldura são potencialmente muito numerosas:

a) *Funções visuais*: a moldura é o que separa, perceptivamente, a imagem do que está fora dela. A incidência dessa função perceptiva é múltipla: a moldura-objeto, ao isolar um pedaço do campo visual, singulariza-lhe a percepção, torna-a mais nítida; desempenha além disso papel de transição visual entre o interior e o exterior da imagem, de intermediário que permite passar não muito bruscamente do que está dentro para o que está fora. Os pintores clássicos foram muito sensíveis a essa função de transição, em particular à maneira como a moldura dourada permitia banhar a tela em uma luz suave, um pouco amarela, tida como favorável à visão do quadro. Moldura-objeto e moldura-limite, juntas, garantem ainda uma espécie de isolamento perceptivo da imagem. Contribuem para conferir-lhe a dupla realidade perceptiva (cf. capítulo 1, 3.2.1), ao criar no campo visual uma zona particular que produz índices de analogia (cf. capítulo 4), ao mesmo tempo que é submetida a um "campo de forças" visual, a uma organização em termos plásticos, que é o que se chama tradicionalmente *composição* da imagem (cf. 1.2.3 adiante).

b) *Funções econômicas*: o emolduramento, sob a forma que o conhecemos, apareceu aproximadamente ao mesmo tempo que a concepção moderna do quadro como objeto destacável, trocável, que pode circular como mercadoria nos circuitos econômicos[3]. A moldura teve portanto, muito depressa, o encargo de significar visivelmente esse valor mercantil do quadro; não é por acaso, desse ponto de vista, que a própria moldura tenha sido durante muito tempo objeto precioso, requerendo trabalho e utilizando materiais nobres (entre os quais muitas vezes o ouro, e até incrustações de pedras preciosas).

3. Devemos observar que a palavra "economia" vem de raízes gregas que significam "regulação da imagem". A *ikonomia* abrangia, em Bizâncio, o funcionamento normal e conveniente das imagens, dos *ícones*, de acordo com regras ideológicas — no caso religiosas — que definiam a imagem.

c) *Funções simbólicas*: ao prolongar simultaneamente sua função visual de separação, de isolamento da imagem, e sua função econômica de valorização do quadro, a moldura vale também como espécie de *indicador*, "que diz" ao espectador que ele está olhando uma imagem que, por estar emoldurada de uma certa maneira, deve ser vista de acordo com certas convenções e possui eventualmente certo valor.

Como toda função simbólica, esta é diversa, ao sabor dos simbolismos em vigor. Por muito tempo, o emolduramento da imagem teve valor unívoco, significando que se tratava de uma imagem *artística*, logo, para ser olhada. Idéia aliás que não desapareceu de todo e deixou eco, por exemplo, na multiplicação dos "porta-retratos" nas casas pequeno-burguesas contemporâneas (ou, até 1960, no "emolduramento" sistemático das fotos de amador por uma pequena cercadura branca, às vezes em leve relevo). Mas outros valores apareceram com as imagens "novas": o receptor de televisão, que emoldura a imagem televisiva (ao inseri-la, diga-se de passagem, na arquitetura interior da peça), confere a essa imagem um *status* particular, tão pouco artístico quanto possível (dessacralizado), que tem a ver simultaneamente com a "conversação" e com o "fluxo" ininterrupto (a imagem televisiva parece dirigir-se a mim pessoalmente e nunca pára).

d) *Funções representativas e narrativas*: o indicador de visão que constitui a moldura, designando um mundo à parte, ainda se reforça quando a imagem é representativa e até mesmo narrativa de um valor *imaginário* notável. De fato, a moldura aparece mais ou menos como uma abertura que dá acesso ao mundo imaginário, à diegese figurada pela imagem. Reconhece-se a célebre metáfora da moldura como "janela aberta para o mundo", retomada com tantas variantes e que remonta pelo menos a Leon Battista Alberti, o pintor e matemático do Renascimento que foi um dos codificadores da perspectiva.

É sobretudo aqui a moldura-limite que está em causa (ainda que alguns quadros tenham sabido usar a moldura-objeto para nela prolongar, de modo ilusório, o mundo diegético interno ao quadro): em toda a tradição representativa oriunda do Renascimento, ainda viva hoje, as bordas da imagem são com certeza o que interrompe a imagem, e também o que faz comunicar o interior da imagem, o campo, com seu prolongamento imaginário, o fora-de-campo (cf. capítulo 4, 2.2).

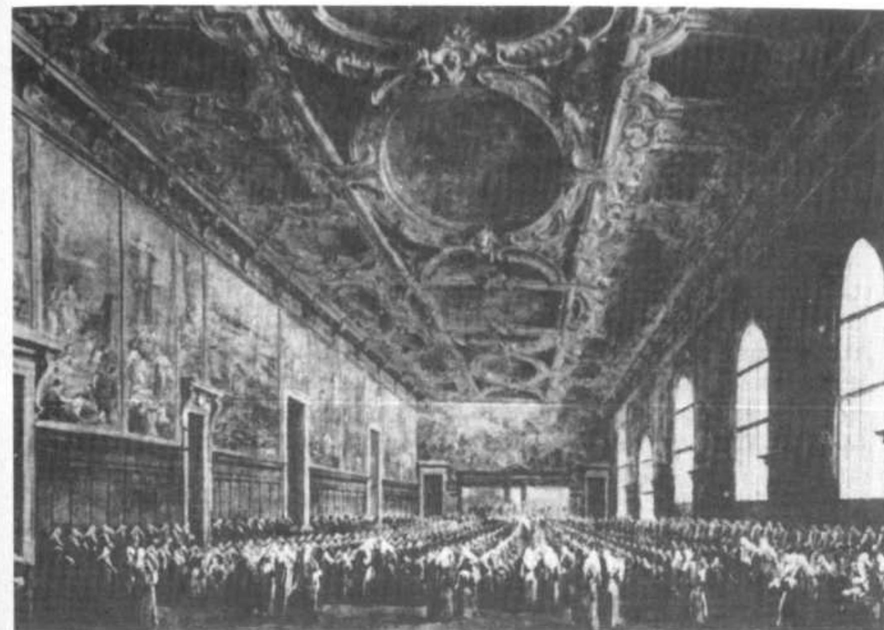
e) *Funções retóricas*: a moldura, em muitos contextos, pode enfim ser compreendida como "proferindo um discurso" quase autônomo (ainda que às vezes dificilmente separável dos valores simbólicos). Em certas épocas, quase se poderia falar de uma verdadeira "retórica da moldura", com figuras cristalizadas e recorrentes.

Essa retórica jamais foi tão manifesta quanto nos casos em que o pintor dotou seu quadro de falsa moldura, pintada ela mesma com ilusão de óptica — manipulando assim conscientemente todos os valores dessa moldura. Mas pode-se também vê-la em ação sob muitas outras formas, por exemplo sob a forma de uma verdadeira expressividade da moldura em relação com seu conteúdo representativo. Um exemplo bastará para que isso seja compreendido: em vários filmes japoneses dos anos 60 rodados em *cinemascope* (em particular os de Shohei Imamura), a moldura está às vezes animada de um movimento autônomo, por exemplo uma rotação sobre seu eixo ou um forte tremor, que não são de forma alguma justificados pelo conteúdo diegético, mas "exprimem" sob essa forma visível uma emoção que o cineasta quis associar ao conteúdo diegético (tremor: "perturbação violenta da personagem"; rotação: "atmosfera bizarra" etc).

1.2.3 Centramento e descentramento

Várias dessas funções da moldura — as funções econômicas, simbólicas, retóricas — são relativamente abstratas e acionam as convenções *sociais* que regulam a produção e o consumo das imagens. Em compensação, as funções visuais e representativas dirigem-se mais diretamente ao sujeito espectador de que falamos no capítulo 2.

Em seu livro *The power of the center* (1981), Rudolf Arnheim estuda, sob esse ângulo, a relação entre um espectador concebido sobre o modelo de um "centro" imaginário referindo inteiramente a si mesmo o mundo visual, e uma imagem na qual, por isso, os fenômenos de centramento desempenham um papel preponderante. A tese de Arnheim é interessante pelo grau de generalidade que ele lhe confere; para ele, há na imagem vários centros, de diversas naturezas — centro geométrico, "centro de gravidade" visual, centros secundários da composição, centros diegético-narrativos — e a visão das imagens (artísticas, no caso) consiste em organizar esses diferentes centros com relação ao centro "absoluto" que é o sujeito espectador.



O centramento da representação. Espetacularmente excessivo no quadro de F.Guardi (*O doge em São Marcos*, c. 1770), o centramento é produzido de modo mais discreto em *Le déjeneur sur l'herbe*, de Manet (1863): duplicação das bordas verticais da moldura, efeito perspectivo, jogo de olhares.



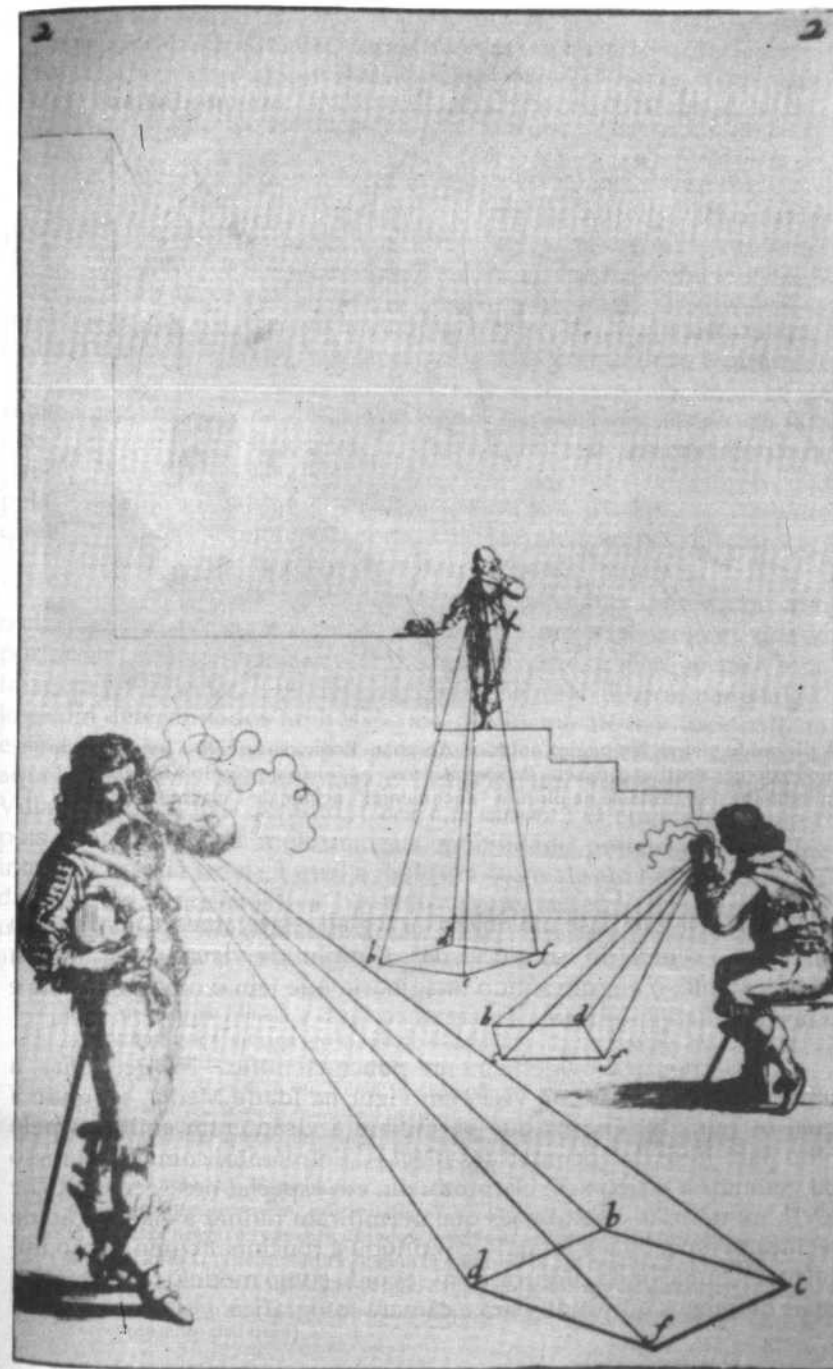
Essa tese é importante: mesmo que se julgue duvidoso o modelo psicológico implícito sobre o qual se apóia, ela oferece na verdade a vantagem de propor uma teoria unificada, sob a noção genérica de **centramento**, de fenômenos mantidos até então na abordagem mais empírica, como o que se chama tradicionalmente de *composição*, e também como a relação entre essa composição, no nível plástico, e a organização da imagem representativa "em profundidade". Essa teoria de Arnheim é sedutora, entre outras, por seu caráter *dinâmico*. Nela a imagem é pensada como campo de forças e sua visão como processo ativo de criação de relações, freqüentemente instáveis e mutáveis; as análises de Arnheim são muito convincentes quando ele trata de imagens *excentradas* ou *descentradas*, nas quais a competição entre centros é grande e ativa, logo, correlativamente, o papel do espectador importante. Pode-se quase dizer que, mais do que teoria do centramento, ele desenvolve a respeito das imagens uma verdadeira estética do descentramento permanente; a imagem só é interessante e funciona bem se alguma coisa nela estiver descentrada (e puder, portanto, ser imaginariamente confrontada com o centro absoluto mas inquieto que somos nós, espectadores).

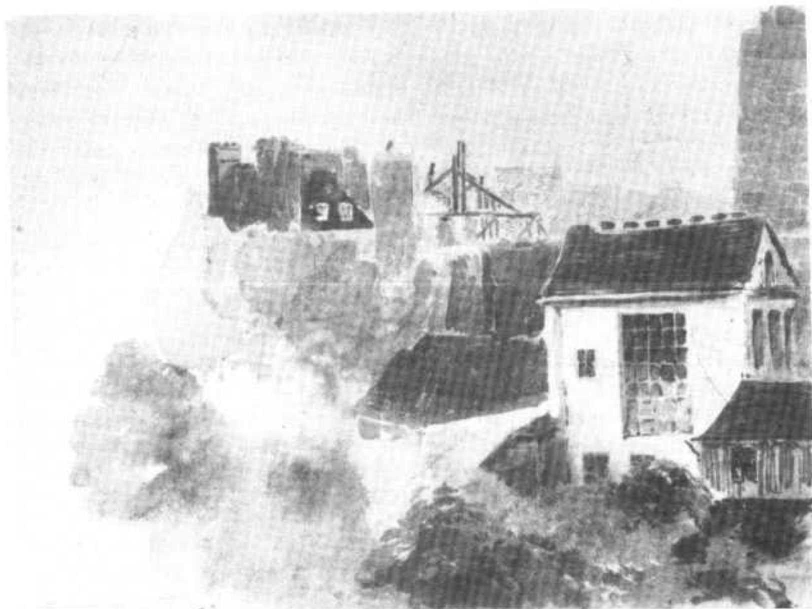
1.3 Enquadramento e ponto de vista

1.3.1 A pirâmide visual

A imagem representativa, sob a forma a que estamos mais habituados, foi muitas vezes concebida como representando uma porção de um espaço mais vasto, potencialmente ilimitado (cf. a noção de campo visual, acima, e de campo representativo, a seguir). Costumou-se compará-la à visão "natural", na medida em que esta já produz um corte consciente ou não do espaço visual.

Foi a partir do Renascimento que essa analogia tornou-se mais freqüente, com a metáfora da **pirâmide visual**, decorrente da noção de raio luminoso. Em Alberti, o olho que olha o mundo diante de si é apresentado como uma espécie de farol que varre o espaço (com exceção de que, se a luz sai do farol, entra no olho); no olho entra uma infinidade de raios luminosos que formam um cone cujo cume é esse olho. Esse cone estende-se pelos lados e de fato é relativamente informe. A noção de pirâmide visual corresponde então à extração, pelo pensamento, de uma parte do ângulo sólido formado por esse cone —





A pirâmide visual. Na página anterior, Abraham Bosse representa-a (em 1648) de modo demonstrativo com seus *Perspectivadores*; no início do século XIX, sua mobilidade manifesta-se na pintura "documental", acima, de Delacroix.

parte que tem por base um objeto ou região relativamente restrita, em direção ao centro do campo visual. A pirâmide visual é portanto, a cada instante, o ângulo sólido imaginário que tem o olho por cume e o objeto olhado por base.

Essa noção é evidentemente pouco científica. Faz eco, aliás, a uma velha concepção da visão em vigor na Idade Média, segundo a qual os raios luminosos que permitiam a visão eram emitidos pelo olho para irem de encontro aos objetos. Entretanto, com o progresso da geometria no espaço, ela produziu, em especial nos séculos XVI e XVII, numerosas construções que permitiram refinar a elaboração da técnica perspectivista; depois, continuou a funcionar como noção implícita no interior da pintura, e em seguida como modelo fantasmático mais ou menos admitido para a câmara fotográfica.

1.3.2 O enquadramento

A máquina fotográfica, sobretudo quando passou a ser portátil e móvel, por volta dos meados do século XIX, confirmou a idéia, presente em graus variáveis na pintura há séculos, de que a moldura de uma imagem é a materialização de uma pirâmide visual particular (corresponde aproximadamente à metáfora da janela de que falávamos acima, cf. 1.2.2 d). Convém lembrar que, como bem mostrou Peter Galassi em artigo decisivo, essa identificação da moldura à pirâmide visual, sobretudo à imaginária mobilidade dessa pirâmide, logo da moldura associada, não esperara a foto para manifestar-se: de fato encontram-se traços flagrantes em muitas pinturas, especialmente de paisagem no fim do século XVIII, nas obras em que o corte do espaço pela pirâmide visual tenta imitar a liberdade e o arbitrário do corte que realizamos espontânea e permanentemente com nosso olhar.

A palavra **enquadramento** e o verbo *enquadrar* apareceram com o cinema para designar o processo mental e material já em atividade portanto na imagem pictórica e fotográfica, pelo qual se chega a uma imagem que contém determinado campo visto sob determinado ângulo e com determinados limites exatos. (O cinema até institucionalizou essa operação, ao inventar a profissão de enquadrador: aquele ou aquela que tem, para retomar o título de um livro de Dominique Villain dedicado ao assunto, *L'oeil à la caméra*.) O enquadramento é pois a atividade da moldura, sua mobilidade potencial, o deslize interminável da janela à qual a moldura equivale em todos os modos da imagem representativa baseados numa referência, primeira ou última, a um olho genérico, a um olhar, ainda que perfeitamente anônimo e desencarnado, cuja imagem é o traço.

Nos primeiros filmes, a distância da câmara ao sujeito filmado era quase sempre a mesma e o enquadramento resultante permitia que as pessoas filmadas fossem representadas em pé. Logo, no entanto, teve-se a idéia de aproximar ou afastar a câmara, de modo que os sujeitos filmados se tornassem menores, perdidos no cenário, ou, ao contrário, maiores, vistos apenas em parte. Foi para mostrar essas diversas possibilidades, e o vínculo entre a distância da câmara ao sujeito filmado e o tamanho aparente desse sujeito, que se elaborou uma tipologia, empírica e bastante grosseira, que se chama escala dos *tamanhos* de plano. Sobre essa noção e suas dificuldades, remeto ao capítulo 1 de *Esthétique du film*; aliás, o vínculo entre distância e tamanho aparece na tradução franco-inglesa dessa tipologia, já que, em inglês, a escala é de distâncias, do *extreme long shot* (plano muito afastado) ao *extreme close-up* (plano extremamente próximo).

Por um deslize de sentido bastante natural, a palavra "enquadramento" passou com muita rapidez a designar certas posições particulares do quadro em relação à cena representada. A esse respeito ainda, o cinema foi o mais inventivo, pelo menos no plano do vocabulário, ao impor expressões como "enquadramento em *plongée*" (quando o sujeito é filmado do alto), "enquadramento em *contre-plongée*" (quando é filmado de baixo), "enquadramento *oblíquo*", "*fechado*", "*frontal*" etc. A imagem cinematográfica, existente no tempo, é aliás idealmente equipada para representar de modo visível a mobilidade, virtual ou efetiva, do quadro, que *é* o enquadramento.

Enquadrar é, portanto, fazer deslizar sobre o mundo uma pirâmide visual imaginária (e às vezes cristalizá-la). Todo enquadramento estabelece uma relação entre um olho fictício — o do pintor, da câmara, da máquina fotográfica — e um conjunto organizado de objetos no cenário: o enquadramento é pois, nos termos de Arnheim, uma questão de centramento/descentramento permanente, de criação de centros visuais, de equilíbrio entre diversos centros, sob a direção de um "centro absoluto", o cume da pirâmide, o Olho. A questão do enquadramento também tem a ver com a da *composição*. Isso fica claro na fotografia, que por muito tempo procurou ser uma prática artística em torno da ideal conjunção de um enquadramento documentário (por construção) e de uma composição geometricamente interessante. A relação entre enquadramento e centramento não é menos evidente no cinema; na imensa maioria dos filmes clássicos, a imagem é construída em torno de um ou dois centros visuais, quase sempre personagens, a ponto de se ter podido caracterizar o estilo clássico como essencialmente centrado. Devemos observar além disso a freqüência, nos filmes, de técnicas de *superenquadramento* (presença de um quadro no quadro, espelho ou janela por exemplo), e também de reenquadramento, pequeno movimento do quadro destinado a conservar o sujeito escolhido no centro.

É claro que esse centramento, aliás herdado de uma concepção academicizada da tradição pictórica, não é universal no cinema, e existem ao contrário estilos fundados em uma recusa ao centramento, em um descentramento ativo e voluntário, que visa na maioria das vezes ressaltar certos valores expressivos do quadro, como em Antonioni, Dreyer ou Straub.



Superenquadramento na pintura (*Mulher na janela*, de C.-D. Friedrich, 1822) e no cinema (*La collectionneuse*, de E. Rohmer, 1967): nestes dois exemplos, o superenquadramento é "motivado" pela utilização da janela e do espelho.



1.3.3 O ponto de vista

A noção de enquadramento, através do fantasma da pirâmide visual, puxa o quadro para o lado de uma equivalência, proposta pelo dispositivo de imagens, entre olho do produtor e olho do espectador. É essa mesma assimilação de um ao outro que, em suas metamorfoses, a noção de **ponto de vista** considera. Se for excetuado um sentido que hoje se tornou obsoleto ("lugar onde uma coisa deve ser colocada para ser bem vista"), a língua corrente dá a essa expressão três registros principais de significação. O ponto de vista pode designar:

1. um local, real ou imaginário, a partir do qual uma cena é olhada;
2. "o modo particular como uma questão pode ser considerada";
3. enfim, uma opinião, um sentimento com respeito a um fenômeno ou a um acontecimento.

O primeiro desses sentidos corresponde ao que acabamos de expor, a encarnação de um olhar no enquadramento — em que a questão é saber a quem atribuir esse olhar, essa vista: ao produtor da imagem, ao aparelho, ou, nas formas narrativas da imagem (especialmente no cinema), às vezes a uma construção já imaginária, a uma personagem. Além disso, é interessante observar que os dois outros sentidos correspondem a outros valores, conotativos, do enquadramento: a tudo o que nas imagens narrativas lhe faz traduzir uma visão subjetiva, "focalizada"; mais amplamente, a tudo o que faz com que um enquadramento traduza um julgamento sobre o que é representado, ao valorizá-lo, ao desvalorizá-lo, ao atrair a atenção para um detalhe no primeiro plano etc.

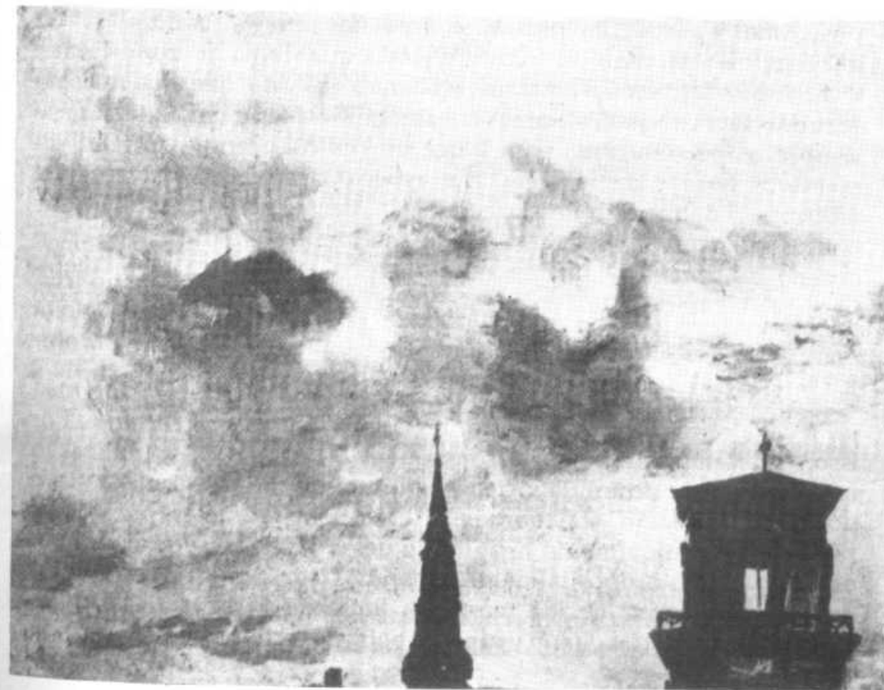
O enquadramento é pois um dos instrumentos preferidos para marcar esse terceiro sentido do ponto de vista — mas não é o único, e outros meios expressivos podem servir para representá-lo, como o contraste dos valores e das cores, o *flou* etc. A escola francesa de cinema dos anos 20, dita "impressionista", cultivou consideravelmente esses efeitos: assim, em *El Dorado* de Marcel L'Herbier, um plano sobre a heroína, perdida em seus pensamentos, mostra-a *flou* no meio das companheiras vistas com nitidez: conjunção de um ponto de vista visualmente centrado e conotativamente qualificante.

1.3.4 Desenquadramento

Até agora insistimos em tudo o que tende a comparar o enquadramento à materialização de um ponto de vista, sempre mais ou menos centrado, ou pelo menos recentrável. Ora, no próprio interior



Desenquadramento no cinema (*Non réconciliés*, de J.-M. Straub e D. Huillet, 1965) e na pintura (*Deux clochers à Copenhague au couchant*, de J. Clausen Dahl, 1825).



da tradição representativa, essa assimilação foi considerada, no século XX, como abusiva e ideologicamente perigosa (ver adiante, 3.3), e todo um lado da história das imagens desde o início do século é caracterizada pela vontade de escapar a esse centramento, de deslocá-lo ou de subvertê-lo. No que se refere ao quadro, o procedimento mais espetacular nesse sentido é o que Pascal Bonitzer chamou de **desenquadramento,** isto é, um enquadramento desviante, marcado como tal e que procura distinguir o enquadramento da equivalência automática a um olhar.

a) *Desenquadramento e centramento*: a concepção tradicional da composição volta portanto a ocupar o centro da imagem. O desenquadramento, tal como foi definido por Benitzer, consiste em *esvaziar* o centro, isto é — já que evidentemente não se trata de fazer um buraco na imagem — em esvaziá-lo de todo objeto significativo, em atribuir-lhe porções relativamente insignificantes da representação. O desenquadramento é pois um descentramento, no sentido de Arnheim, e introduz forte tensão visual em que o espectador tem tendência, quase automática, a reocupar esse centro vazio.

b) *Desenquadramento e bordas da imagem*: o descentramento composicional aparece ao mesmo tempo nas duas "realidades" da imagem, ou seja, tanto na moldura-janela quanto na moldura-limite. O desenquadramento é uma operação mais abstrata, que atua mais no segundo aspecto: ao deslocar as zonas significantes da imagem (quase sempre os personagens) para longe do centro, acentua correlativamente as bordas da imagem, e o aspecto destacado, visivelmente arbitrário e deliberado dessa acentuação, insiste no fato de que essas bordas são o que separa a imagem de seu fora-de-moldura. Ou seja, o desenquadramento é um operador teórico, que marca de maneira implícita o valor discursivo da moldura (Louis Marin: "A moldura é o que profere o quadro como discurso").

No desenquadramento, as bordas do quadro parecem *interromper* a cena representada e deixam ressaltada a sua força cortante. Por isso, o desenquadramento é conseqüência distante da mobilização fantasmática da pirâmide visual na pintura do fim do século XVIII e do início do século XIX, porque se há desenquadramento é que se pôde, por um movimento imaginário dessa pirâmide visual, enquadrar "ao lado", propositalmente. Quando Degas, mestre perfeito do desenquadramento, decide mostrar a Bolsa de Paris através de um fragmento de pilar e de um grupo de personagens de fraque e cartola

isolado à direita do quadro e cortado pela borda direita, manifesta claramente que quis enquadrar a cena dessa forma, que quis desviar o olhar do centro de interesse da cena. Desenquadrar é sempre enquadrar *de outra maneira.*

c) *Desenquadramento e seqüencialidade*: a tendência "normal" do espectador — habituado a imagens centradas, que imitam seu olhar — é de anular o desenquadramento, que é sentido como anomalia, potencialmente irritante. Mas a imagem fixa, pintura ou fotografia, resiste a essa assimilação e nela o desenquadramento adquire sempre valor estético. Acaba por ser aceito como marca de um estilo e, com o tempo, o espectador não tenta mais reenquadrar e aceita a imagem desenquadrada como tal, inclusive apreciando essa composição. O mesmo não acontece com a imagem móvel e transitória (filme, vídeo), nem com a imagem múltipla (história em quadrinhos), já que nesse caso a tendência à "normalização" pode esperar ser satisfeita por transformações internas à imagem (reenquadramento por movimento da câmara, por exemplo) ou pela seqüencialização das imagens (uma segunda vinheta de história em quadrinhos vindo recentrar o que estava desenquadrado na primeira). Conseqüência: o desenquadramento é ainda mais forte nessas formas de imagens, já que deve ser voluntariamente mantido contra uma possibilidade maior de recentragem. É uma das razões pelas quais, no cinema, o desenquadramento é ainda hoje percebido como mais anormal, mais escandaloso até, do que na pintura ou na foto.

"Por que manter o personagem no limite do quadro, meio cortado, ao passo que seria tão simples fazer um pequeno movimento com a máquina?": é a questão implícita que formula o espectador. É claro que o desenquadramento mantido demonstra no cinema o propósito, seja estilístico, seja ideológico, de escapar ao tradicional centramento representativo. Nos filmes de Jean-Marie Straub e Danièle Huillet, em que o desenquadramento é freqüente, a intenção é de estabelecer uma relação forte entre a personagem e o lugar, ao "quebrar" a relação mais tradicional, mais esperada, entre essa personagem e as outras personagens — ou ainda, ao excluir visivelmente uma personagem do quadro, a tornar o fora-de-campo mais ambíguo, o fora-de-quadro mais moderado.

Ao mostrar o quadro como lugar e instrumento da relação entre a imagem e seu espectador, o desenquadramento trabalha o dispositivo. É por isso que foi, de início, definido como operação ideológica,

desnaturalizante. Embora tenha perdido um pouco de força nesse sentido, continua a ser um princípio que aciona, de modo imediatamente sensível, a relação do espectador com a imagem e com seu quadro.

2. *A dimensão temporal do dispositivo*

2.1 A imagem no tempo, o tempo na imagem

Vivemos no tempo e com o tempo, e é também no tempo que nossa visão se realiza (capítulo 1). Por outro lado, as imagens também existem no tempo, segundo modalidades bastante variáveis. O aspecto temporal do dispositivo é pois o encontro entre essas duas determinações e as diversas configurações que esse encontro propicia (desejaríamos poder dizer "às quais ele dá tempo").

2.1.1 Breve tipologia temporal das imagens

O tempo (cf. capítulo 2, 2.2.3) é antes de tudo, do ponto de vista psicológico, a duração experimentada. Assim, a primeira e mais importante de todas as clivagens aqui será entre os dispositivos de imagens que incluem constitutivamente a duração e os que não a incluem. Esta primeira clivagem é incisiva, separa nitidamente duas grandes categorias de imagens.

— *As imagens não-temporalizadas*, que existem idênticas a si próprias no tempo, pelo menos se forem aceitas as modificações muito lentas, insensíveis para o espectador: uma tela pintada envelhece, mais ou menos bem, seus pigmentos se alteram: como é o caso, espetacular, dos pigmentos negros à base de piche utilizados no século XIX (assim, uma tela tão célebre quanto o *Enterrement à Ornans*, de Courbet, encontra-se hoje total e irremediavelmente deteriorada); as cores de uma fotografia mudarão, aliás com bastante rapidez, sobretudo se for exposta a uma luz muito intensa (isso acontece sobretudo com as provas originais tiradas no século XIX, muito frágeis) etc.

— *As imagens temporalizadas*, que se modificam ao longo do tempo, sem a intervenção do espectador e apenas pelo efeito do dispositivo que as produz e apresenta. O cinema e o vídeo são hoje suas formas usuais, mas antes mesmo da invenção de ambos existiram

imagens temporalizadas, decerto menos complexas: as variações no tempo do *diorama* de Daguerre por exemplo, obtidas principalmente pelas mudanças de iluminação em um grande cenário pintado, eram de pouca amplitude se comparadas ao menor filme documentário; ao contrário, imagens muito mais variáveis, como as *sombras chinesas*, eram muito rudimentares no plano figurativo etc.

Essa divisão nítida é no entanto simples demais e na prática se acompanha de várias outras que, sem terem relação direta com o tempo, influem na dimensão temporal do dispositivo:

— Imagem *fixa* versus imagem *móvel*: se é fácil definir a imagem fixa, a imagem móvel pode assumir muitas formas, e se a espécie dominante for a imagem mutável, cinematográfica ou videográfica, de que acabamos de falar, pode-se imaginar muitas outras. Como exemplo simples (mas atestado em certas *performances* artísticas), se um projetor de diapositivos for deslocado durante a projeção, a imagem resultante será móvel sem ser por isso mutável.

— Imagem *única* versus imagem *múltipla*: unicidade e multiplicidade se definem espacialmente (a imagem múltipla ocupa várias regiões do espaço, ou a mesma região do espaço em sucessão), mas não sem incidências sobre a relação temporal entre o espectador e a imagem. Contemplar uma projeção do mesmo diapositivo durante uma hora não é o mesmo que olhar uma sucessão de 50 diapositivos diferentes durante esse mesmo tempo. Para citar um exemplo menos trivial, a extração de uma vinheta de história em quadrinhos de sua chapa (por exemplo para ampliá-la e transformá-la em imagem artística, o que é a especialidade de Roy Lichtenstein) faz de uma imagem múltipla uma imagem única, e a ordem temporal implícita dada ao espectador não é mais a mesma.

— Imagem *autônoma* versus imagem *em seqüência*: este é um critério mais semântico, em que a seqüência é uma série de imagens vinculadas por sua significação — dicotomia, aliás, que pode ser mais ou menos concebida como variante da precedente. Assim tem efeitos temporais comparáveis.

Em suma, se combinados esses diferentes parâmetros, o mecanismo dos dispositivos temporais de imagens é múltiplo. Nenhum espaço social o demonstra hoje melhor do que o museu de arte contemporânea, onde as "peças" apresentadas misturam deliberadamente todas as famílias de imagens, a tela de vídeo e a

projeção de diapositivos, a imagem hipermultiplicada e a imagem absolutamente única etc. No espaço de um mesmo ano, pôde-se ver no Centro Pompidou uma fotografia gigante, exposta durante meses sobre a fachada, uma "parede de imagens" (diversos monitores de vídeo, um ao lado do outro) sobre a Revolução Francesa; uma obra consistindo em 5.000 fotografias de amadores espalhadas pelo chão; instalações misturando monitores de vídeo com todo tipo de outras imagens; sem falar das apresentações mais clássicas de filmes ou de pinturas.

2.1.2 Tempo do espectador e tempo da imagem

Assim, as imagens mantêm uma relação infinitamente variável no tempo. Mais exatamente, a dimensão temporal do dispositivo *é* o estabelecimento da relação dessa imagem, definida de modo variável no tempo, com um sujeito espectador que também existe no tempo.

Já falamos nos dois primeiros capítulos do encontro entre um tempo subjetivo e uma imagem. Por exemplo, a imagem fixa e única ocasiona exploração ocular, *scanning* (cf. capítulo 1, 3.1, e capítulo 2, 2.2.3), que manifesta a existência inevitável de um tempo de percepção, de apreensão da imagem. A esse *scanning* da imagem única, a imagem em seqüência acrescenta e sobrepõe outra exploração que se desenrola também no tempo: por exemplo, uma página de história em quadrinhos é lida imagem por imagem, mas também e ao mesmo tempo (inclusive às vezes de maneira contraditória) de modo global. O mesmo acontece em relação à parede de imagens, que é uma justaposição ordenada de imagens mutáveis, para ser lida ora como uma única imagem de conjunto fragmentada, ora como uma série de pequenas imagens sucessivas, necessitando, então, não apenas de uma exploração ocular mais rápida, mais ágil, mas também de uma intelecção mais aguçada.

Em todos esses e outros casos possíveis, o essencial é não confundir o tempo que pertence à imagem com o que pertence ao espectador. Se, diante de uma fotografia pode-se permanecer três segundos ou três horas (como diante de qualquer objeto visual que se deseje olhar), diante de um filme só se poderá permanecer o tempo da projeção: é o primeiro aspecto, o da natureza, temporal ou não, da imagem — e apresenta-se como uma imposição. Mas, além disso, diante de uma e outra dessas imagens, nosso olho e nossa atenção podem ser dirigidos variavelmente no tempo: é o segundo aspecto,

vinculado aos desejos e às expectativas, ou seja, à situação pragmática, do espectador. Esse segundo aspecto é sempre vivenciado de modo menos coercivo, mas nem assim o espectador está totalmente livre diante de uma imagem que é olhada quase sempre em virtude de ordens de visão, implícitas ou explícitas, que comandam essa exploração. Apenas para dar um exemplo, o da imagem mutável múltipla tipo "parede de imagens": não se olham com os mesmos pressupostos uma instalação de Nam June Paik que justapõe vários receptores, uma parede didática de imagens em um museu e o painel publicitário do Forum des Halles em Paris. No último caso, por exemplo, o olhar estará mais distraído, só as zonas visualmente fortes conseguirão prender o olho, ao passo que diante da instalação artística, de que se espera mais sutileza, o espectador também será mais sutil.

2.2 O tempo implícito

Em nossa tipologia, somente as imagens apresentadas no tempo — mutáveis ou não — têm existência temporal intrínseca. No entanto, quase todas as imagens "contêm" tempo, que elas serão capazes de comunicar a seu espectador se o dispositivo de apresentação for adequado. É a algumas dessas imagens que vamos nos referir.

2.2.1 *Arché* e suposto saber

Se uma imagem que, por si própria, não existe em modo temporal pode entretanto transmitir uma sensação de tempo, é porque o espectador nela coloca algo de seu e acrescenta alguma coisa à imagem. Nossa hipótese é a de que essa "alguma coisa" é *um saber sobre a gênese da imagem*, sobre seu modo de produção, sobre o que Jean-Marie Schaeffer chama, com respeito à fotografia, sua *arché* (termo que estenderemos a todas as outras imagens). Aliás, se a seguirmos até o fim, essa hipótese é apenas um aspecto de outra mais ampla referente ao espectador, à imagem e à relação entre eles que é regulada pelo dispositivo. De fato, na condição de objeto socializado, convencionalizado e por assim dizer codificado — e não só objeto visível —, a imagem possui um modo de emprego que seu consumidor, o espectador, supostamente conhece. Como todo artefato social, a imagem funciona apenas em proveito de um *hipotético saber* do espectador. Os estudos interculturais, em particular os estudos etnográficos, devem aqui ser citados uma vez mais; se o aborígine australiano, a quem se

mostra pela primeira vez na vida uma fotografia, começar a manipular de modo para nós estranho esse objeto estranho para eles — por exemplo, a rodá-lo em todos os sentidos, a palpá-lo e até a mordê-lo —, é porque com certeza não *sabe* o que *é* uma fotografia. Mas esse saber que lhe falta é também desdobrado: o aborígine não sabe *para que* serve uma foto (para nossas sociedades, serve para representar com eficácia a realidade visível) e além disso não sabe *como é fabricada* (à primeira vista, ela não difere tanto de outro pedaço de papel ou até de tecido). As investigações etnográficas sérias (as que há 10 ou 20 anos tentam ser menos projetivas e etnocêntricas do que no início do século) constatam aliás que esse segundo saber é como a chave dos outros: se for mostrado ao aborígine como uma foto é criada, se ele tocar com o dedo em sua *arché*, por assim dizer, ele saberá *imediatamente* para o que ela serve. Isso foi demonstrado diversas vezes, graças às máquinas de foto instantâneas, do gênero Polaróide, cuja magia (inclusive para nós que não somos aborígines australianos) reside exatamente nessa permanente exibição da gênese da foto.

Dessa hipótese muito geral, que reencontraremos na terceira parte deste capítulo, vamos reter por enquanto que o tempo está incluído na imagem não-temporalizada, contanto que o espectador entre corretamente em um dispositivo que implique um saber sobre a criação da imagem, sobre o que se pode chamar, usando a palavra dos filmólogos, seu tempo *criatorial*. Não é portanto a imagem em si que inclui o tempo, mas a imagem em *seu dispositivo*. Daremos dois exemplos importantes.

2.2.2 Fotografia, traço, índice

Primeiro exemplo (sem surpresa): a fotografia.

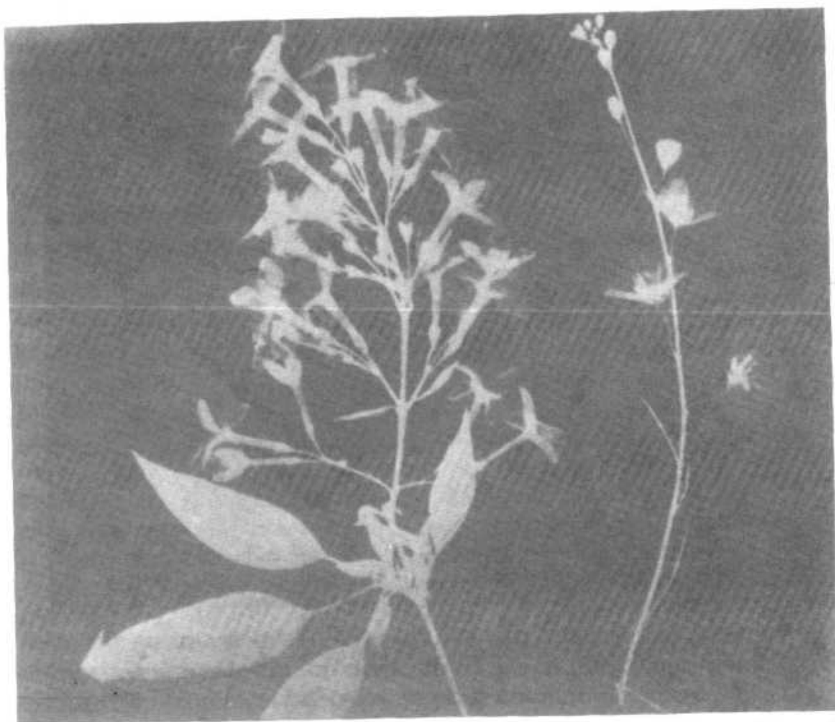
Antes mesmo de formar uma imagem, a fotografia é um processo, aliás conhecido desde a Antiguidade: a ação da luz sobre certas substâncias que, assim levadas a reagir quimicamente, são chamadas *fotossensíveis*. Uma superfície fotossensível exposta à luz será transformada provisória ou permanentemente. Ela guarda um **traço** da ação da luz. A fotografia começa quando esse traço é fixado mais ou menos em definitivo, finalizado para certo uso social. Todas as histórias da fotografia mencionam — sem jamais tirar conseqüências — que houve duas direções principais da invenção da fotografia: a direção Niepce-Daguerre, a da "foto-grafia" propriamente dita, de uma "escrita da luz" para fixar a reprodução das aparências, e a direção Fox Talbot, a



A dupla via da foto: o daguerreótipo (*conchas e fósseis*) e ...

dos *photogenic drawings*, que consiste em produzir em reserva o traço fotogênico de objetos interpostos entre a luz e um fundo fotossensível. Até certo ponto trata-se da mesma invenção — mas apenas até certo ponto, pois o uso social desses dois tipos de fotografia não é de forma alguma o mesmo: o primeiro tipo serviu de imediato para fazer retratos, paisagens, reforçou e depois substituiu a pintura em sua função representativa; o segundo tipo, aliás bem menos desenvolvido, deu origem a práticas mais originais como a do *fotograma*[4], do rayograma de Man Ray (em 1989, fotógrafos realizam de novas maneiras "esculturas luminosas" com esse mesmo princípio da exposição direta de papel sensível à luz, sem interposição de uma óptica).

4. A palavra "fotograma" tem dois sentidos que não podem ser confundidos:
— em fotografia (é o de que estamos falando), designa uma imagem obtida pela ação da luz sobre uma superfície sensível, sem passar por uma objetiva;
— no cinema, designa a imagem de filme tal como é impressa sobre a película (cf. a esse respeito *L'analyse des films*, p. 56).

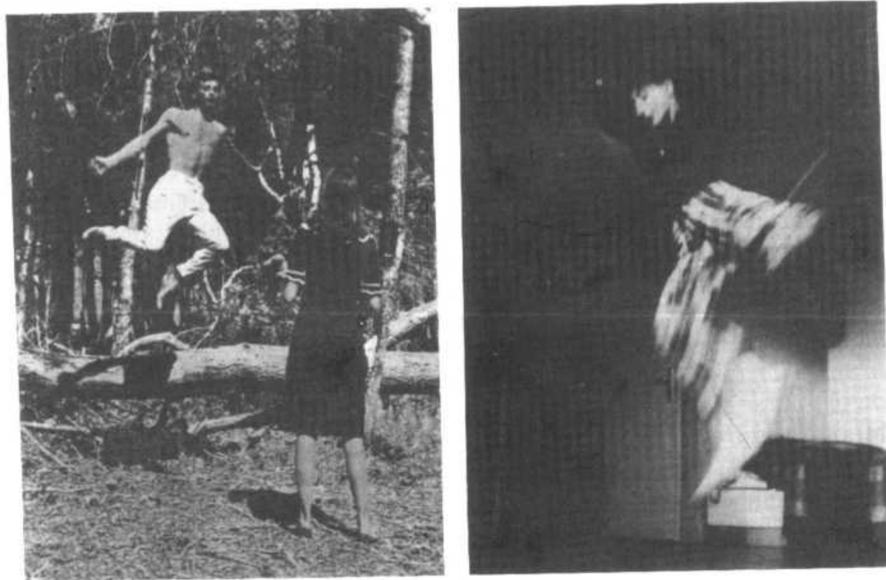


... e o *photogenic drawing*, de Talbot, ambos de 1839.

Antes de ser uma reprodução da realidade (que é seu uso social mais difundido), a fotografia é um *registro* de tal situação luminosa em tal lugar e em tal momento, e quer conheça ou não a história da fotografia e de sua invenção, qualquer espectador (eu diria: qualquer espectador legítimo) de fotografia sabe disso. Para voltar agora à questão do tempo, o saber sobre a gênese fotográfica é essencial. Uma importante corrente na reflexão teórica sobre a fotografia dos últimos anos (balizada pelos trabalhos de Henri Van Lier, de Philippe Dubois, de Jean-Marie Schaeffer) sustentou amplamente a idéia de que a fotografia mantém, com a realidade de que teve origem, uma relação que é menos da ordem do signo do que do *índice* (no sentido de Charles Sanders Peirce, isto é, no sentido em que o índice resulta de uma relação natural com seu referente). Em particular, para esses teóricos uma fotografia é índice também no plano temporal: em uma foto o tempo está incluído, encerrado, a foto embalsama o passado "como moscas no âmbar" (Peter Wollen), "continua eternamente a nos apontar (com o indicador) o que foi e não é mais" (Christian Metz).

O dispositivo fotográfico, quaisquer que possam ser suas inúmeras formas (desde o álbum de fotos de família até a conferência ilustrada com projeções de diapositivos), repousa sempre sobre isto, que o espectador sabe: a imagem fotográfica captou o tempo, para restituí-lo a mim. Essa restituição é convencional, codificada, será ela própria muito variável, especialmente se a foto tiver registrado uma *duração* mais ou menos longa ou se tiver registrado o que se chama um *instante* (cf. capítulo 4, 3.1); mas o saber está sempre aí. As duas fotos da página seguinte têm um tema que pode ser comparado: uma figura humana em movimento. Mas em uma a nitidez dos contornos, associada à impossibilidade da posição "em suspenso", diz que se trata de um *instantâneo*, da captação de um instante (que jamais poderá ser visto "ao natural" e que somente a foto pode fazer ver); na outra, ao contrário, a imprecisão da silhueta indica um registro numa duração mais longa (permite ver essa duração tal como nunca poderá ser vista na realidade). Em ambos os casos, *vê-se o tempo*. O saber sobre a *arché* fotográfica, adquirido e satisfeito há muito para se ter tornado implícito, permite ler esse tempo, sentir-lhe as conotações emocionais e até, diante de certas fotos muito expressivas, revivê-lo. A fotografia transmite ao espectador o tempo do acontecimento luminoso de que ela é o traço. O dispositivo procura garantir essa transmissão.

Muitos estilos fotográficos baseiam-se nessa implícita inclusão do tempo na foto. A famosa fórmula de Henri Cartier-Bresson, ao definir a (boa) fotografia como "o encontro do instante com a geometria", pode estender-se a toda foto documentária; Robert Doisneau faz-lhe eco, dando o título de *Trois seconds d'éternité* a uma de suas coletâneas de fotografias (à razão de 1/50 de segundo por foto, três segundos são o tempo global "contido" nas fotos selecionadas por Doisneau). Em data recente, um ramo da foto "artística" especializou-se na exibição do poder temporal da fotografia, seja ao buscar apreender instantes particularmente reveladores (Robert Frank), seja, ao contrário, ao registrar deliberadamente instantes banais para neles "encontrar" o tempo em estado puro (cf. as *Conversations avec le temps*, de Denis Roche), podendo em seguida, tornar esses instantes banais em instantes singulares, etiquetados por data e lugar específicos, com base na recordação.



Fotos de divulgação de *Pierrot le fou* (J.-L. Godard, 1965) e de *Boy meets girls* (L. Carax, 1984).

Essa inclusão de um traço temporal na fotografia é especialmente sensível em um tipo particular de foto, a ponto de se poder dizer que este tipo resulta de um dispositivo à parte; refiro-me à foto instantânea, tipo *Polaróide*. O modo de produção particular dessas fotos, ligado a outros traços (sobretudo o emolduramento por uma margem branca produzida automaticamente), transforma-as em fotos mais imediatamente vinculadas a um *hic et nunc*, a um lugar e um instante. O que lhes dá, entre outras coisas, uma capacidade de induzir à ficção.

2.2.3 Cinema, seqüência, montagem

Segundo exemplo (menos esperado): o cinema.

Exemplo menos esperado, já que o cinema se baseia em uma imagem temporalizada, que representa indissociavelmente um "bloco de espaço-duração" (Gilles Deleuze). Mas o cinema, ou melhor, o filme, é também reunião de vários desses blocos (os planos), "em certas condições de ordem e de duração": expressão em que se reconhece a definição de *montagem* e que recobre uma representação do tempo que é, ela, muito mais implícita.

Todo ou quase todo filme é montado, ainda que certos filmes comportem muito poucos planos e que a função da montagem esteja longe de ser a mesma para todos. Deixo aqui de lado todas as suas funções narrativas e expressivas, para ressaltar que a montagem dos planos de um filme é antes de tudo a seqüencialização de blocos de tempo, entre os quais nada mais há do que relações temporais implícitas. Toda a montagem clássica, resultante do que se chama às vezes estética da *transparência*, supõe que o espectador seja capaz de "recolar os pedaços" do filme, isto é, de restabelecer mentalmente as relações diegéticas, logo, temporais, entre blocos sucessivos. Isso só pode ser feito por meio de um saber, ainda que mínimo, sobre a montagem, ou melhor, sobre a mudança de plano em um filme. É indispensável, entre outras coisas, para compreender bem um filme (para compreendê-lo como seu dispositivo quer que seja compreendido), saber que uma mudança de plano representa uma discontinuidade temporal na filmagem — que a câmara que registrou a cena não se deslocou bruscamente para outro ponto do espaço, mas que houve, entre as tomadas de cenas e a projeção, esta outra operação que é a montagem. Todos hoje possuem esse saber, que pode parecer muito trivial; porém, nem sempre foi assim, uma vez que os espectadores dos primeiros filmes com ponto de vista variável costumavam protestar contra a violência, visual e intelectual, que essa variabilidade representava.

Iuri Tsyviane cita o exemplo de um espectador que se recordava do Cinematógrafo em seus primórdios, em que "em um pedaço de tela branca surgiam uma depois da outra as cabeças do rei da Espanha e do rei da Inglaterra, uma dezena de paisagens marroquinas passava rapidamente, encouraçados italianos desfilavam e troava um *dreadnought* alemão lançado na água".

Aliás, existem seqüências de imagens fixas e narrativas (na história em quadrinhos, na pintura) que até certo ponto podem ser comparadas à seqüência fílmica, pelo conteúdo narrativo que veiculam. Mas as relações temporais entre imagens sucessivas são aí evidentemente muito menos marcadas, não apenas porque cada imagem só inclui o tempo de modo muito indireto e muito codificado, mas porque o dispositivo é bem menos impositivo. Somente a seqüência fotográfica — em razão do poder de crença ligado à arché fotográfica — pode, com menos vigor, comparar-se à seqüência fílmica.

Voltando ao cinema, nele a montagem, a seqüencialização, fabrica um tempo perfeitamente artificial, sintético, que relaciona blocos

de tempo não-contíguos na realidade. Esse tempo sintético (que a foto não produz com tanta facilidade, tão "naturalmente") foi sem nenhuma dúvida um dos traços que mais levou o cinema em direção à narratividade, em direção à ficção.

Mas resta a possibilidade de ver essa seqüencialização de blocos temporais como produção original, de tipo documentário. Nos anos 50, sob a influência das estéticas realistas então dominantes, vários críticos (Eric Rohmer entre outros) afirmaram que um filme é também "um documentário sobre sua própria filmagem": isto é, qualquer que seja a história fictícia que conte, o filme, ao juntar pedaços do que foi gravado na filmagem, fornece uma representação, uma imagem — temporalmente estranha às vezes — dessa filmagem. Ora, isso só é sensível à custa de um esforço intelectual, e um filme de ficção não é de imediato percebido assim; no máximo detecta-se um efeito "documentário" em filmes antigos, que são testemunhas de uma época passada ao mesmo tempo que contam uma história (o que acaba conferindo charme e interesse a alguns velhos filmes que foram rodados em exteriores naturais). Mas são filmes pertencentes a outros gêneros que tornaram mais evidente essa relação de remodelagem, pelo tempo da projeção, do tempo da filmagem. Citemos como único exemplo o famoso filme de Michael Snow, *La région centrale*, montagem de longos blocos de duração gravados por uma câmara em movimento circular em torno de um ponto fixo, mostrando sempre a mesma "região": ao longo da projeção (de aproximadamente três horas), o espectador é forçosamente levado a interrogar-se sobre as relações temporais entre esses blocos, sem nunca obter nenhuma indicação sobre a ordem em que foram filmados.

2.3 A imagem temporalizada

2.3.1 Imagem fílmica, imagem videográfica

A imagem temporalizada — a que inclui o tempo em sua existência — apresenta-se hoje sob duas espécies: a imagem *fílmica* e a imagem *videográfica*. Há numerosas e radicais diferenças técnicas entre os modos de gravação e de restituição desses dois tipos de imagem:

— a imagem de filme é uma imagem fotográfica, a imagem videográfica é gravada em suporte magnético;

— a imagem de filme é gravada de uma vez, a imagem de vídeo é registrada por varredura eletrônica que explora sucessivamente *linhas* horizontais superpostas (o inglês usa para essa varredura a mesma palavra, *scanning*, que usa para a exploração de uma imagem pelo olho);

— na projeção, a imagem de filme resulta da projeção sucessiva de fotogramas separados por faixas pretas (cf. capítulo 1, 2.2.2), a imagem de vídeo, de uma varredura da tela por um *spot* luminoso.

Essas diferenças são reais, mas sua incidência sobre a apreensão que temos dos dois tipos de imagens mutáveis foi muito superestimada. Deu-se muita importância, em particular, à ausência de faixa preta entre imagens sucessivas no dispositivo de vídeo e ao fato de que este não resulta de uma projeção por movimentos bruscos descontínuos. De fato, a imagem videográfica não é percebida exatamente como a imagem de filme, mas a diferença essencial entre elas não se refere nem à faixa preta entre os fotogramas, nem à varredura da tela de vídeo, e sim, sobretudo, à freqüência de aparecimento das imagens sucessivas. No cinema, essa freqüência é em geral suficientemente elevada para evitar a cintilação; no vídeo, a freqüência está sujeita, por fabricação, à freqüência da corrente elétrica que alimenta o aparelho (na Europa, 50 Hz), e não é possível apresentar imagens sucessivas em ritmo mais rápido[5]. A luminosidade da tela é, em geral, bastante forte para que dela resulte suficiente cintilação, aliás específica, já que, em razão da varredura, parece não atingir toda a tela simultaneamente.

Do ponto de vista perceptivo, essa é a principal diferença entre a imagem fílmica e a imagem videográfica — pelo menos se forem excetuadas as diferenças, às vezes importantes, devidas aos imprevistos da transmissão televisada (saltos de imagens, "ruído" visual ou "chuvisco" etc), assim como ao grão mais aparente, à pior definição que tem, em geral, a imagem de vídeo. É importante ressaltar entre outras coisas que, se o efeito de mascaramento devido à mudança de plano é ligeiramente atenuado no vídeo por causa do entrelaçamento das duas semi-imagens, não há entre vídeo e cinema *nenhuma* diferença perceptível no que tange ao movimento aparente (em particular, a

5. De fato, por razões de comodidade técnica, a exploração de cada imagem se faz em dois tempos, primeiro de duas em duas linhas (linhas "ímpares"), depois as outras (linhas "pares"): a imagem de vídeo é portanto produzida ao ritmo de 25 imagens por segundo, sendo cada uma dividida em duas "semi-imagens" entrelaçadas.

persistência retiniana não intervém em nenhum dos dois) — contrariamente ao que dizem alguns autores. De fato, para certos teóricos, parece que o suposto saber sobre o dispositivo adquiriu, a propósito da imagem videográfica (em um desejo, compreensível, de singularização dessa imagem com relação ao filme), proporções exageradas, acarretando uma superavaliação desse dispositivo quanto a suas conseqüências perceptivas.

O suposto saber sobre o dispositivo torna-se, em alguns artistas que trabalham com filme ou vídeo, um saber prático, técnico, às vezes determinante na concepção e na realização da obra, que não pode ser deixado de lado. Assim, o fato de a imagem eletrônica ser gerada por varredura de sua superfície pronta para manipulações específicas vinculadas a essa varredura (toda a gama de artifícios videográficos hoje vulgarizados pela televisão, provém disso); de modo inverso, o caráter fisicamente tangível do fotograma de filme presta-se a outros tipos de manipulação (cortar, raspar, manchar etc), e sem dúvida o cinema "experimental" diferencia-se mais do vídeo "experimental" do que o cinema de ficção do vídeo de ficção — pelo menos em suas respectivas *abordagens* intelectuais e artísticas, pois costuma ser difícil distinguir, à simples visão, uma imagem de filme de uma imagem de vídeo.

Trataremos a imagem fílmica e a imagem videográfica como duas variantes, difíceis de serem diferenciadas como fenômeno, de um mesmo tipo de imagem, a imagem mutável, ou melhor, a imagem temporalizada — deixando de lado a diferença mais visível entre elas, a que é devida à cintilação.

2.3.2 A situação cinematográfica

O que chamamos, na linha de A. Michotte van der Berck, de situação cinematográfica designa, no vocabulário adotado até aqui, o encontro entre o espectador e o dispositivo da imagem temporalizada. Esse encontro comporta muitos aspectos que não são de natureza temporal, sendo o principal o fenômeno psicológico de segregação dos espaços que separa o espaço percebido na tela do espaço da propriocepção.

A respeito do aspecto temporal do dispositivo, já descrevemos o traço essencial, a produção de um movimento aparente, ao menos pela parte perceptiva e psicológica desse movimento aparente (cf. capítulo 1, 2.2, e capítulo 2, 2.2 e 2.3). A parte própria do dispositivo é aqui reguladora, já que consiste em fazer com que esse movimento aparente, fundamento essencial da imagem cinemato-videográfica, seja convenientemente percebido. Há nisso um aspecto técnico (eliminação da cintilação, ausência de mascaramento indevido), mas também um aspecto sociosimbólico, já que o dispositivo é também, em sentido mais amplo, o que legitima o próprio fato de ir ver imagens mutáveis na tela. Pode-se resumir esse primeiro traço ao dizer que o dispositivo cinematográfico (videográfico) é o que *autoriza* a percepção de uma imagem mutável.

Entretanto, um traço secundário desse dispositivo merece atenção: a imagem de filme é *uma aparição*. Mais exatamente, como objeto de percepção está submetida em seu conjunto a um processo de aparecimento/desaparecimento brutais, e não aparece em progressão, por desvendamento, como é o caso de todos os outros objetos visuais. Em seu artigo de 1948, Michotte observa que os objetos aparecem, em geral, por deslocamento em relação a outro objeto situado diante deles, objeto que impedia a percepção: donde a expressão *efeito-tela* designando esse processo de desvendamento progressivo dos objetos de percepção, ao qual exatamente a imagem de filme escapa. (Como o termo "efeito-tela" pode ser confundido com a tela da sala de cinema, deve ser evitado; foi citado apenas em referência a um artigo historicamente importante.) De todo modo, um dos caracteres perceptivos fundamentais da imagem de filme, ocasionado por seu dispositivo, é essa aparição brusca, na lei do tudo ou nada, que tem pelo menos uma conseqüência importante: o contorno da imagem, suas bordas (que não é limitado por nenhum emolduramento, mas apenas pelo escuro em torno da tela)[6], é visto como pertencente à imagem, ao passo que a própria imagem aparece como "chapada" sobre seu fundo, a tela. Duas observações:

1. Trata-se mesmo de um traço temporal, e não apenas espacial, já que esse aparecimento/desaparecimento no tudo ou nada implica uma sucessão de estados: sem imagem/imagem 1/imagem 2/ etc — até "mais nenhuma imagem".

2. Essa concepção, que faz da moldura-limite uma cerca estanque, parece ir de encontro à famosa tese de Bazin sobre o caráter "centrífugo" da imagem fílmica (cf. capítulo 4, 2). É que Bazin, à diferença de Michotte, leva em consideração a diegese e o forte efeito de crença que ela induz — a ponto de subestimar demais o saber,

6. Em algumas telas destinadas aos cineastas amadores, o contorno da tela era pintado de preto, materializando assim por um símile-enquadramento o que em geral é apenas uma moldura-objeto.

parcialmente contraditório com esse efeito de crença, que é suscitado pelo dispositivo. Naturalmente, pode-se fazer a Michotte censura inversa, e ele mesmo destaca, aliás, que esse efeito de aparição global da imagem fílmica é esquecido, durante a projeção, em proveito da percepção dos objetos representados, os quais nos são apresentados segundo modalidades comparáveis ao "efeito-tela" real por ocultação ou exposição progressivas.

Entretanto, esse traço do dispositivo continua a ser importante, especialmente nos filmes em que as mudanças de planos são freqüentes e brutais, obrigando o espectador a tomar consciência delas, ainda que liminarmente — ou em todo caso a percebê-las sob a forma de salto, de "aparição brusca", e às vezes de mascaramento visual.

2.3.3 Imagem-movimento, imagem-tempo

A imagem cinematográfica apareceu de pronto como radicalmente nova porque *está* em movimento (e não apenas porque representa um movimento). Foi essa idéia de uma imagem fundamentalmente diferente das outras imagens, porque possui uma qualidade diferente (porque não se contenta em acrescentar o movimento a uma imagem), que inspirou todas as primeiras reflexões teóricas sobre o cinema: as de Hugo Münsterberg, depois a abordagem fenomenológica de Michotte e de seus herdeiros (até aos primeiros artigos de Christian Metz em 1964). Ao retomar esta constatação de que a imagem cinematográfica é capaz de "automovimento", Gilles Deleuze propôs fazer da **imagem-movimento**, para ele concretizada no plano (definido como "corte móvel da duração"), uma das duas grandes modalidades do cinema. Deleuze distingue três variedades de imagem-movimento, que denomina imagem-percepção, imagem-ação e imagem-afeição, segundo a predominância do processo perceptivo, do processo narrativo ou do processo expressivo. Para ele, esses três tipos encontram-se, com distribuições variáveis, nas diversas tendências do cinema clássico.

No segundo momento de sua filosofia do cinema, Deleuze prosseguiu essa reflexão propondo além disso a noção, mais original, de *imagem-tempo* para designar a imagem fílmica do pós-classicismo. Segundo ele, essa nova imagem traduz uma crise, uma "ruptura dos elos sensório-motores", ao mesmo tempo que a preocupação de explorar diretamente o tempo, e não só o movimento, que era a característica inicial da imagem de filme. Esta classificação feita por

Deleuze não é tão nítida quanto a de imagem-movimento; ou seja, classificações realizadas a partir de diferentes pontos de vista coexistem, sem fornecer um quadro simples.

Voltaremos no próximo capítulo a essa abordagem, mas é importante destacar a idéia essencial e inovadora enfatizada por Deleuze: o dispositivo cinematográfico não implica somente um tempo que escoa, uma cronologia na qual deslizamos como em perpétuo presente, mas também um tempo complexo, estratificado, no qual nos movemos em vários planos ao mesmo tempo, presente, passado(s), futuro(s) — não apenas porque nele fazemos funcionar nossa memória e nossas expectativas, mas também porque, quando insiste na duração dos acontecimentos, o cinema quase consegue nos fazer *perceber* o tempo.

3. *Dispositivo, técnica e ideologia*

Se o dispositivo é o que rege o encontro entre espectador e imagem, é evidente que implica bem mais do que uma simples regulação das condições espaço-temporais desse encontro. É dessa dimensão *simbólica* do dispositivo que passaremos a tratar, examinando primeiro certas conseqüências da técnica determinadas por qualquer dispositivo e situando em seguida a própria noção de dispositivo na esfera do simbólico.

3.1 O suporte da imagem: impressão versus projeção

3.1.1 Dois dispositivos?

Se tentarmos rever mentalmente muitas imagens, tão diferentes quanto possível, desde as primeiras gravuras rupestres até às fitas de vídeo-arte e às imagens interativas, logo se produz uma grande divisão entre imagens impressas, obtidas pela aposição de pigmentos coloridos em uma superfície-suporte, e, por outro lado, imagens projetadas, obtidas pela captação, sobre uma tela, de um feixe luminoso.

Sem dúvida, trata-se de tipos de imagens diferentes:

— a imagem impressa é fantasiada como mais manipulável: pode-se recortar uma fotografia (para fazer uma colagem, por exemplo), podem-se repintar partes de um quadro julgadas insatisfatórias

etc. Ao contrário, a imagem projetada é vivenciada como um todo dificilmente transformável, a pegar ou a largar. A rigor isso é falso, pois sempre é possível, por exemplo, interpor um filtro entre o projetor e parte da tela, ou sobrepor duas imagens — mas essa manipulação, de alguma forma, não atinge a imagem primeira, que permanece intacta, recuperável depois da manipulação;

— correlativamente, a imagem impressa é concebida como mais móvel, como um ojeto que se pode pegar e carregar consigo. A tendência, ainda atual na pintura, de produzir obras de grandes dimensões não as impede de serem transportadas do ateliê para a galeria, da coleção privada para o museu. Ao contrário, a imagem projetada só existe onde se encontra a máquina que pode projetá-la e, embora muitas dessas máquinas tenham mobilidade, é raro que sejam deslocadas durante a projeção (os únicos exemplos de que me lembro pertencem ao espaço do museu de arte contemporânea, onde às vezes, de fato, faz-se por exemplo girar um projetor de diapositivos sobre seu eixo etc);

— a imagem impressa precisa de luz para ser vista, já que é, perceptivamente falando, apenas uma superfície refletora; a imagem projetada traz consigo a própria luz e requer, ao contrário, que se eliminem as outras fontes luminosas, que vêm enfraquecer a luz inerente à imagem.

Cabe, portanto, perguntar se esse conjunto de diferenças não assinala a existência de dois grandes dispositivos de imagens, ligados a estes dois tipos: um primeiro dispositivo, baseado na circulação de imagens impressas, de tamanho em geral mais reduzido (salvo exceções, é claro), olhadas por um espectador com movimentos relativamente livres (liberdade também variável, do espaço do museu à foto de imprensa que se pode olhar onde se quer) e eventualmente manipuláveis; um segundo dispositivo, baseado nas imagens projetadas de tamanho variável mas freqüentemente muito grande, vistas ao mesmo tempo por determinado número de espectadores, em um lugar especialmente destinado a essa apresentação. Não há dúvida de que, por exemplo, a foto de amador e o cinema encarnam respectivamente de modo convincente esses dois dispositivos.

3.1.2 Imagem opaca, imagem-luz

Essa idéia pode ser contestada em razão de tudo o que vem contradizê-la: apresentação, nas galerias e nos museus, de fotografias

imensas que atordoam o espectador, quase imobilizando-o no próprio lugar (em todo caso, privando-o consideravelmente da liberdade de seu ponto de vista — sem falar da liberdade de tocar a imagem); projeção de filmes de amadores em uma pequena tela no espaço doméstico, onde a distância até a imagem e o tamanho desta são reduzidos; "armadilhas" perceptivas experimentadas nos laboratórios de perceptologia que levam o espectador a confundir um diapositivo com uma maquete em cartolina. E sobretudo o caso limite em que todos já pensaram: a imagem de vídeo.

A imagem de vídeo é ao mesmo tempo impressa e projetada — mas não é nem impressa como a imagem fotográfica, nem projetada como a imagem cinematográfica. O que vemos resulta de uma projeção luminosa, projeção contudo singular: por um lado, provém de detrás da imagem, de um lugar que deve permanecer inacessível (se o tubo catódico for aberto não há mais imagem possível); por outro lado, visa pontos na tela, atingidos sucessivamente segundo um ritmo periódico (nada de fluxo luminoso global, nada de feixe, mas um pincel luminoso muito fino e móvel). É esse segundo traço que leva a fantasiar a imagem de vídeo como impressa, uma impressão efêmera e incessantemente renovada — mas vê-se que não se trata na verdade de uma impressão (no máximo, fazendo um jogo de palavras, de uma impressão de impressão).

Em suma, a imagem de vídeo aparece quase como um terceiro tipo de dispositivo porque combina alguns dos traços que havíamos tendencialmente oposto nos dois primeiros dispositivos: a imagem de vídeo é em geral de pequeno tamanho — mas permanece quase sempre imóvel (o aparelho de televisão "de bolso", de cristal líquido, é ainda pouco difundido); dirige-se, conforme as circunstâncias, tanto ao espectador individual quanto ao espectador coletivo — tanto em espaço doméstico quanto em espaço socializado; não precisa ser vista no escuro, mas a interferência de muita luz na tela a altera. Apenas o critério da manipulação aproxima-a nitidamente da imagem impalpável, da imagem projetada: para manipular a imagem de vídeo é necessário intervir no sentido de sua produção.

Não é muito relevante que haja dois grandes dispositivos de imagens, três, ou mais (como toda tipologia, esta pode ser aperfeiçoada). O que convém reter é o último ponto da discussão, que parece fundamental. Há imagens *opacas*, feitas para serem vistas por reflexão e que se podem tocar; essas imagens estão univocamente diante de

nós, sob nossos olhos, resultam de uma aposição, sobre um suporte do qual se tornaram inseparáveis. E há imagens-luz, que não resultam de nenhuma aposição mas da presença mais ou menos fugidia de uma luz sobre uma superfície, à qual jamais se integra; essas imagens são sempre pensadas como não sendo definitivas, como estando apenas "de passagem", e sobretudo como tendo uma *fonte* localizável (visível ou não). (Devemos notar que, nesses termos mais gerais, a imagem de vídeo é indubitavelmente uma imagem-luz.) Primeira — e dupla — dimensão simbólica do dispositivo: a imagem-luz, a imagem feita de luz, é recebida pelo espectador não somente como mais imaterial do que a outra (o que é evidentemente uma fantasia, pois a luz não é nem mais nem menos material do que qualquer outro aspecto da matéria), mas como intrinsecamente dotada de dimensão temporal — pela simples razão de que é quase impossível pensar a luz sem pensá-la no tempo (a luz não é um estado, mas um processo).

3.2 A determinação técnica

3.2.1 Técnica e tecnologia

Uma das mais intensas e importantes discussões sobre a questão do dispositivo consistiu em avaliar a incidência, no valor simbólico desse dispositivo, de fatores técnicos — não apenas porque, durante muito tempo, considerou-se implicitamente que esses fatores técnicos tinham lógica própria, desenvolvimento autônomo, e que revoluções nos modos de pensar ou de ver podiam provir de revoluções técnicas, mas porque, mais profundamente, essa questão é a mesma dos motores da história, logo, longinquamente, a das *causas* dos fenômenos sociais e simbólicos.

Entretanto, antes de descrever as grandes linhas desse debate, uma precisão terminológica é essencial. A palavra *técnica* é bastante ambígua, já que pode designar tanto *uma* técnica, isto é, certo modo operatório de realizar determinada ação, quanto *a* técnica, ou seja, a esfera da atividade prática em geral (quer necessite ou não de instrumentos especializados). Nas discussões entre pesquisadores de língua francesa e os de língua inglesa, essa ambigüidade costuma atrapalhar; a palavra "técnica" em inglês tem o primeiro desses dois valores e, além disso, a língua inglesa faz distinção entre *technique* e *technology*; esta última é definida como o conjunto dos instrumentos materiais e do *know-how* de que se dispõe para determinada ação, e a primeira, como o emprego desses instrumentos e *know-how* na prática. O francês não possui na verdade essa distinção (ainda que, sob a influência do inglês, a palavra francesa *technologie* tende a assumir o sentido de *technology* e a perder seu sentido primeiro de "discurso sobre a técnica"); não é de admirar que haja tanta conversa de surdos sobre esse ponto.

Convém distinguir três níveis de natureza muito diferente:

— o equipamento de que se dispõe para realizar determinado ato: por exemplo os diferentes estados dos pigmentos necessários para fazer pintura (com o aparecimento das tintas em tubos, já prontas, no século XIX, depois com o das pinturas acrílicas nos anos 50 do século XX etc);

— a técnica de emprego desse equipamento. Por exemplo, quando na prática das filmagens cinematográficas apareceu a utilização do *zoom* (objetiva de foco variável), uma técnica habitual consistiu em usá-lo para substituir o *travelling* (donde o nome dado às vezes ao *zoom* de "*travelling* óptico"), mas ele foi também utilizado para produzir um novo efeito, o "movimento de *zoom*", que não substituía absolutamente nada e que produzia uma forma fílmica inédita;

— enfim, o discurso sobre a técnica em geral e as conseqüências que são tiradas em casos particulares. É nesse último nível que se situam as discussões em torno da determinação técnica do dispositivo, mas indissociáveis da existência dos dois primeiros níveis.

3.2.2 A imagem automática

Entre as novidades tecnológicas que escandiram a história das imagens, há uma que foi considerada como uma verdadeira revolução: a invenção da fotografia introduziu a possibilidade de produzir imagens "automáticas". Já evocamos (cf. 2.2) a natureza *indicial* da fotografia, isto é, o fato de ser uma espécie de *registro* ou de *impressão* da realidade visível. Mas essa idéia foi muitas vezes comparada, na reflexão sobre a fotografia, a uma apreciação, positiva ou negativa, ligada ao fato de que, captação automática de uma marca do visível, a fotografia escapa pelo menos em parte à intervenção humana.

Essa capacidade que a foto tem de ultrapassar a intencionalidade do fotógrafo ou de lhe escapar de todo foi reconhecida desde o início pelos fotógrafos. A obra de Fox Talbot, na qual ele relatava sua

invenção, não se chama *The pencil of nature*, "o lápis da natureza"? Ora, se a foto é desenhada pela própria natureza, pouco nos resta a fazer. É impossível citar aqui todos os que desenvolveram a mesma idéia. Mas convém notar que as conseqüências desse modo de ver indicam duas direções radicalmente opostas:

— uns concluem que a fotografia tem possibilidades próprias, que ela pode revelar o mundo de um modo até agora não conseguido pelo olho (inclusive e sobretudo o olho do pintor). É o caso de muitos artistas das vanguardas fotográficas dos anos 20, por exemplo Laszlo Moholy-Nagy, na obra *Malerei Fotografie Film* (Pintura Fotografia [sic] Filme, 1925), em que reivindica que a foto trabalha aquilo que a distingue da pintura, ao analisar o movimento, ao mostrar o mundo ao microscópio, ao achar ângulos de tomada inéditos etc. Mas é também o caso de alguns teóricos, e penso aqui antes de tudo na sintomática idéia de Siegfried Kracauer, para quem a foto tem por essência revelar coisas normalmente não vistas ("things normally unseen");

— outros concluem que a fotografia é a arma suprema da representação, que completa e aperfeiçoa o que havia sido empreendido por toda a história anterior das artes figurativas, a saber, a imitação das aparências. A máquina fotográfica é um rebento da *camera obscura*. Como esta, é capaz de produzir automaticamente uma vista perspectivista opticamente perfeita, mas além disso oferece sobre sua antecessora a vantagem decisiva de fixar essa construção, de registrá-la. Reconhecem-se aqui as teses "realistas" de numerosos críticos, em particular as de André Bazin, que a esse respeito deu uma versão impressionante, apoiada em uma grande metáfora religiosa: ao invés de Kracauer, Bazin vê a "revelação" fotográfica como cumprimento da vocação mimética da arte (cuja adoção da perspectiva no Renascimento foi o primeiro sinal) e como uma das manifestações mais importantes do desejo, implícito em toda representação, de "embalsamar a realidade".

Essas reflexões sobre a imagem automática foram ainda estendidas ao cinema (por Kracauer, por exemplo, cuja reflexão sobre a foto está inclusa em um capítulo de seu *Theory of film*, 1960). Mas, a despeito da oposição entre tendência "perspectivista" e tendência "exploratória", elas têm em comum, por um lado, o fato de pensar de modo inteiramente positivo a invenção do registro automático de uma construção perspectivista e, por outro, de se interessarem apenas

indiretamente pelo espectador da fotografia como possuidor de um suposto saber (cf. capítulo 2, 2.3, e capítulo 3, 2.2). Durante mais de um século, a legitimidade documentária da imagem fotográfica jamais foi questionada (ao passo que sua legitimidade artística teve de esperar muito tempo para ser estabelecida).

Ora, essa legitimidade da visão fotográfica foi contestada por importante corrente teórica e crítica dos anos 60 e 70. Em uma entrevista de 1969, que talvez tenha sido a primeira expressão global e articulada sobre o assunto, Marcelin Pleynet critica com violência o automatismo da imagem fotográfica. Para ele, esse automatismo e, em geral, a construção da máquina fotográfica e da câmara procedem do desejo de produzir uma perspectiva da qual todas as anomalias potenciais estariam definitivamente corrigidas, isso a fim de reproduzir ao infinito "o código da visão especular definido pelo humanismo do Renascimento". A invenção da fotografia por Niepce, observa Pleynet, produz-se "no próprio momento" em que Hegel encerra a história da pintura; é portanto no momento em que se percebe pela primeira vez que a perspectiva tem relação com certa estrutura cultural, que a fotografia vem apagar essa conscientização e produz mecanicamente a ideologia perspectivista.

Surge aqui um tema crítico que será rapidamente ampliado a propósito do cinema. Voltaremos a ele, mas convém indicar as primeiras conseqüências dessa teoria. De fato, se a fotografia reproduz uma ideologia, só pode ser pelo conjunto de seu dispositivo, e com destino ao espectador. Na verdade, a fotografia, como registro perspectivista automático, funciona como uma espécie de armadilha ideológica, já que implica um sujeito espectador que esteja prontamente disposto a aceitar a perspectiva como ferramenta legítima de representação (enquanto, para Pleynet, esta nada mais é do que um código entre outros e, além disso, perigosamente marcado do ponto de vista ideológico) — e a acreditar que a fotografia é mesmo um registro do real.

Ainda uma vez, essas teses são importantes e marcaram toda uma época. Hoje é fácil criticar a crítica da perspectiva que confunde perspectiva natural e perspectiva artificial (cf. capítulo 1, 2.2, e capítulo 4, 2.1); do mesmo modo, parece fácil distinguir o registro fotográfico (a fotografia como traço) da formulação da fotografia (a foto como escrita), e não pensar mais que o caráter automático da imagem fotográfica a impede de ser trabalhada. Mas essas distinções foram facilitadas pelas teses — decerto exageradas — da crítica "ideológica",

que foi a primeira a evidenciar a idéia fundamental de um dispositvo que relaciona a imagem com seu modo de produção e com seu modo de consumo, portanto a idéia de que a técnica de produção das imagens repercute necessariamente na apropriação dessas imagens pelo espectador.

3.2.3 "Técnica e ideologia"

Sobre essas questões e nesse sentido, o conjunto mais significativo de textos continua a ser a série de artigos de Jean-Louis Comolli intitulada "Technique et idéologie", publicada em 1971-1972 em *Cahiers du cinéma*. Esse texto, inseparável de todo um contexto (Comolli "responde", de modo polêmico, a várias outras obras ou artigos), sistematiza a reflexão sobre as relações entre imagem, especialmente fotográfica, sua técnica, seu dispositivo, e a ideologia que este último veicula com destino ao espectador — ao formular três questões específicas:

— a questão da relação entre imagem fotográfica (e cinematográfica) e imagem pictórica definida no Quatrocentos;

— a questão da relação entre a invenção da fotografia e a do cinema;

— a questão da câmara e de seu papel como modelo.

a) *A câmara como metonímia do cinema*: de toda a aparelhagem cinematográfica, a câmara é a parte que está mais diretamente relacionada com o visível:

— ela metonimiza a parte visível da produção e da tecnologia (vs. sua parte invisível, a química, o laboratório);

— ela trata diretamente a luz e o visível;

— enfim, ela própria se metonimiza numa parte que é a objetiva. Esta trata a luz *more geometrico*, segundo as modalidades perspectivas para as quais foi construída, e Comolli nota o deslize abusivo da *objetiva* para a *objetividade* (particularmente em Bazin), manifestando segundo ele a pregnância ideológica da câmara.

Tudo isso leva Comolli a concluir que a câmara "veicula uma ideologia do visível", logo, que uma teoria materialista do cinema deve distinguir cuidadosamente, na câmara, o que é herança ideológica do que é investimento científico. Essa observação é fundamental e

tornava-se na época indispensável pela existência de teses tecnicistas que tendiam a negar qualquer valor ideológico a um instrumento técnico, qualquer que pudesse ser sua utilização (ver um dos alvos de Comolli, o *Cinéma et idéologie* de Jean-Patrick Lebel, 1970, para quem a câmara não tem mais cunho ideológico do que o lápis ou o avião). No máximo pode-se notar que, arrebatado por seu ardor polêmico, o próprio Comolli se esquece dessa distinção, ao descuidar-se totalmente em seu texto do "investimento científico" e ao dedicar-se apenas ao ideológico.

b) *A invenção do cinema*: a esse respeito ainda, Comolli apóia-se na crítica de textos anteriores: o de Bazin, que com razão nega à ciência o mérito da invenção do cinema, mas que erra ao ler essa invenção como processo "da idéia"; o de Lebel, que não admite que o cinema, como prática significante, tem a ver diretamente com a ideologia. Para Comolli, a invenção do cinema é empreitada totalmente independente da ciência, pois a ciência é sempre posterior às descobertas práticas, e estas não tiveram nenhuma incidência direta em seu desenvolvimento. Assim, a *camera obscura* foi inventada antes da óptica cartesiana, a química das superfícies fotossensíveis veio muito depois das primeiras experiências de Niepce, sem falar da percepção do movimento aparente, inexplicada quando o cinema foi inventado (e que Comolli atribui, infelizmente, à "persistência retiniana").

Se essa invenção nada tem de científico é porque, no conjunto, é determinada por uma *demanda ideológica* que emana do meio social. Ainda aí, Comolli simplifica demais os problemas e se contradiz parcialmente, já que observa com justeza que o cinema foi inventado por artesãos, movidos por motivações ideológicas, mas também por cientistas, interessados pela análise do movimento e pelo estudo da percepção. No entanto, sua tese é importante e é significativo que tenha sido corroborada por teses comparáveis a respeito da invenção da fotografia (especialmente o texto de Peter Galassi, já citado, segundo o qual não foram as descobertas técnicas, e menos ainda as científicas, que determinaram essa invenção, mas as modificações ocorridas no final do século XVIII na prática pictórica — cf. capítulo 4, 2).

c) *A profundidade de campo*: se Comolli trata da profundidade de campo nos filmes, o faz enquanto ela vincula-se à perspectiva, especialmente pelas famosas teses de Bazin que fazem de uma e de outra os instrumentos de um "mais-real" no interior da representação. Para

Comolli, essas teses e, mais amplamente, todas as concepções da imagem fílmica que tendem a autonomizar o espaço fílmico (por exemplo, as de Jean Mitry) provêm de uma ilusão fundamental que coloca a representação fílmica sob a dependência da representação renascente, isto é, no interior de uma ideologia, historicamente determinada e criticável.

Esse ponto aparentemente menor da profundidade de campo torna-se muito importante no texto de Comolli, sem dúvida em reação aos textos de Bazin, que dela fizeram a pedra angular de uma concepção evolucionista da história do cinema. É pois nesse ponto que Comolli ilustra de modo mais sistemático seu apelo a uma *história materialista* do cinema, fundamentada nas noções de *prática significante* e de *temporalidade histórica diferencial* (tiradas respectivamente de Julia Kristeva e de Louis Althusser).

d) *Conclusão provisória*: iniciada como uma demonstração do primado da ideologia sobre a técnica, a série de artigos de Comolli desvia-se rapidamente desse primeiro objetivo (logo atingido), para visar redefinir as condições de uma história do cinema que destaque o papel maior da ideologia e o jogo da sobredeterminação (no sentido de Althusser). Para Comolli, o ponto de partida crucial, quanto à discussão sobre a profundidade de campo, é o da ideologia realista (que ele tende a identificar, à custa de uma imprecisão inevitável, com a ideologia do visível).

Esse debate sobre a história não é o que nos interessa diretamente aqui; preferimos reter tudo o que nessa abordagem muito datada (no sentido, também, de que *marcou data*) oferece uma resposta, nítida e fundamentada, à questão da determinação técnica do dispositivo. Para Comolli, como para Pascal Bonitzer, Jean-Louis Baudry e mais tarde Stephen Heath, o dispositivo cinematográfico só é compreensível se for analisado como articulando a esfera da técnica e a da estética (as formas fílmicas) a uma demanda ideológica, formulada tanto num sentido como no outro, que determina ao mesmo tempo as invenções técnicas e a aceitação pelo espectador do dispositivo — o conjunto, concebido em uma história da representação e das imagens que é a história dessa demanda ideológica. É apenas em razão dessa história, que inclui por exemplo a formação do estilo "clássico" baseado na transparência — e também o aparecimento do cinema falado, da cor, da tela grande —, que o cinema pode ser caracterizado, por esses críticos do início dos anos 70, como "sujeito, de um lado a outro, à ideologia burguesa".

Depois de ter sido objeto de numerosas discussões durante um decênio, essas teses estão hoje um pouco abandonadas, essencialmente em razão do esquecimento generalizado (e injusto) de seu contexto conceitual (marxismo, althusserianismo). Se o debate sobre a história continua muito atual, a noção de ideologia tornou-se pouco usada, pelo menos no sentido relativamente exato que lhe dera a crítica marxista. Apesar das aporias de toda definição dessa noção, o abandono é lamentável, pois o lugar teórico assim deixado vago foi rapidamente ocupado por abordagens carregadas de empirismo tolo, apoiadas em levantamentos, estatísticas e num grosseiro bom senso — que representam sem dúvida uma regressão (mesmo quando partem, como por exemplo os trabalhos de Barry Salt, baseados em pesquisas fatualmente corretas).

3.3 O dispositivo como máquina psicológica e social

Para finalizar caracterizaremos os objetivos do dispositivo no interior da esfera social. Até agora não existe nenhuma teoria global dessa questão, e não se trata aqui de construir uma, a partir de abordagens quase incompatíveis pela divergência de seus pressupostos; tentamos apenas balizar a questão assinalando os trabalhos mais marcantes.

3.3.1 Os efeitos sociológicos

A sociologia da imagem não é decerto a mais avançada. Existem muitos estudos sociológicos a respeito da recepção da mídia (e também da recepção das obras artísticas), mas quase todos concentrados em questões de "conteúdo", a fim de, por exemplo, avaliar a incidência de certas representações sobre os jovens telespectadores etc. Embora algumas dessas pesquisas sejam bem conduzidas, examinam quase exclusivamente análises do representado e, por isso, evitam a própria questão do dispositivo, que consideram como evidente.

A grande exceção é o trabalho, já clássico, de Pierre Bourdieu sobre a fotografia, sua prática maciça pelos amadores, sua recepção por um público que não é exatamente o da pintura — por um público que a pintura "assusta" e que encontra na arte fotográfica essa *arte média* (é o título do estudo de Bourdieu) que lhe dá tranqüilidade. A fotografia é assim estudada como prática social a meio caminho entre o divertimento e a arte, com um público que lhe é próprio: o pequeno-

burguês que fez estudos secundários etc. Os resultados aos quais chega o autor, a partir de dados dos anos 60, são hoje muito contestáveis, diante da rápida evolução do lugar da arte fotográfica em nossa sociedade e a evolução correlativa de seu público: a foto está se tornando uma arte plenamente legitimada, em termos de mercado, que tende para a tiragem única (ou muito limitada), assinada pelo artista, exposta e vendida em um circuito de galerias calcado no da pintura. Mas o método de estudo continua a ser um modelo do gênero por seu rigor, sobretudo pelo constante questionamento metodológico ao qual os autores submetem seu trabalho.

Poucos sociólogos foram tão atentos à influência do dispositivo sobre a recepção das imagens. Assim, os trabalhos mais interessantes nesse domínio são nem tanto de sociólogos, mas de historiadores. Deve-se citar o que às vezes se batizou de "história social da arte", e que reagrupa inúmeros estudos históricos de tendências muito diferentes, mas que têm em comum o fato de abandonarem a história tradicional da arte (história das formas) para abordarem historicamente os problemas de produção e de recepção das obras. São estudos de todo tipo: por exemplo, estudos de representações sociais, como a notável análise, por Francis Klingender, da iconografia da primeira revolução industrial em algumas produções artísticas na Inglaterra; ou estudos de tendência teórica globalizante e modelizante, como o tratado de Arnold Hauser sobre a *História social da literatura e da arte*, que é uma espécie de apanhado da história da arte ocidental de um ponto de vista marxista (aliás muito pouco apurado, pois Hauser desenvolve uma variante sem nuanças da "teoria do reflexo", que pretende que as obras de arte, em sua produção e sua recepção, refletem literalmente a divisão em classes da sociedade).

Não podemos aqui citar todas as tendências da história social da arte, e dois exemplos bastarão para demonstrar o interesse pela abordagem dos efeitos sociais da imagem (artística).

a) *O olho do Quatrocentos*: foi sob esse título evocador que se traduziu recentemente um estudo clássico de Michael Baxandall (1972) sobre a pintura na Itália no século XV. A tese central do livro é a de que, sendo a visão de uma pintura determinada antes de tudo por fatores socioideológicos, é indispensável, para compreender o modo como os homens do século XV viam as pinturas contemporâneas, buscar os fatores que mais influenciavam sua visão. Baxandall enumera diversos, de que estuda a relação mais ou menos indireta com a concepção dominante da pintura:

— o gestual da corte, que dá sentido exato e codificado a certos gestos representados nos quadros;

— a retórica do sermão, referência implícita de numerosas obras que ilustram determinada figura clássica, supostamente conhecida de todos;

— o texto bíblico, evidentemente;

— a dança e o drama sagrado (que se encontram, como o gestual da corte, na origem das posições dos personagens pintados, como na célebre *A Primavera* de Botticelli);

— a simbólica das cores, vestígio da Idade Média e de uma tradição antiga (que pretendia por exemplo que o azul ultramarino de que era feito o manto da Virgem simbolizasse o manto celeste, a abóbada dos céus);

— o fascínio da matemática. Os banqueiros desenvolvendo a contabilidade em partida dobrada, assim como os tanoeiros aplicando a geometria dos volumes, testemunham para Baxandall o gosto de toda a sociedade toscana do século XV por modelos matemáticos que, por outro lado, proporcionaram aos pintores inúmeros exercícios de virtuosismo às vezes inaudito em matéria de construção perspectiva;

— o gosto pelo virtuosismo em geral, sensível tanto na música quanto na poesia;

— a simbólica dos cinco sentidos.

A esses fatores Baxandall acrescenta ainda uma lista de valores propriamente pictóricos (os de pintores no exercício de seu ofício), cuja própria heterogeneidade tem valor teórico geral: sociologicamente falando, o dispositivo funciona em diversos níveis ao mesmo tempo, o que implica saberes especializados de tipos muito diversos e o recurso a fortes codificações simbólicas.

b) *A "absorção"*: por esse termo, Michael Fried designa o estado psicológico de alguns personagens pintados, que aparentam estar concentrados, absorvidos por uma ocupação (como *L'enfant au toton*, de Chardin), por seus pensamentos ou por uma conversa (com interlocutor invisível, como o retrato de Diderot por Fragonard) etc. O estudo torna-se um estudo sociohistórico quando Fried emite a hipótese de que esse estado aparece em muitas pinturas francesas do

século XVIII, e de que a predominância dessa figura da absorção nas obras da época só pode ser explicada por um sistema de valores implícitos, simultâneo aos pintores e ao presumido espectador.

O livro de Fried é interessante sob dois aspectos: não apenas estabelece (como Baxandall em outro momento da história) uma relação entre valores pictóricos e fenômenos ideológicos ou sociais (por exemplo, o valor dos diferentes gêneros de pintura, a teoria das paixões e de sua expressão), mas o faz com respeito a uma figura pictórica que se refere, por excelência, à presença de um espectador diante da tela. De fato, se tantos quadros franceses do século XVIII representam personagens absortos, é por uma "suprema ficção", que é o esquecimento do espectador. Através dessa ostensiva encenação da segregação dos espaços, Fried lê, em última instância, o desejo de afirmar a pintura como arte (um dispositivo) específica, independentemente do dispositivo então erigido como modelo, o do teatro. Ao relacionar os quadros com textos contemporâneos que corroboram essa idéia, o que ele produz é pois uma análise do dispositivo pictórico no século XVIII.

Há vários outros exemplos interessantes, tais como o livro de Michel Thévoz sobre o academismo na pintura francesa do século XIX, os de Timothy J.Clarke sobre Courbet e o realismo pictórico etc. O importante é sublinhar que esses trabalhos representam uma abordagem, pela via do trabalho histórico, dos efeitos sociais do dispositivo — e que seria importante prosseguir o estudo desses efeitos na época contemporânea (entre outros, com respeito à imagem mutável, cinema e vídeo).

3.3.2 Os efeitos subjetivos

O dispositivo é o que regula a relação do espectador com a obra. Tem necessariamente efeito sobre esse espectador como indivíduo. Acabamos de dar implicitamente um exemplo com o estudo de Michael Fried, já que o espectador para o qual "não se olha" a partir da cena fictícia pintada na tela está situado a uma distância psíquica específica, que reforça no caso o pólo do saber (sem forçosamente enfraquecer o da crença).

Mas também nesse ponto foi a teoria do cinema que mais estudou esses efeitos, numa perspectiva inspirada na psicanálise (mas cujos resultados interessam a todos). O próprio termo *dispositivo* foi

introduzido em 1975 por Jean-Louis Baudry, como título de um dos artigos que consagrou à teoria do espectador de filme. Sobre sua vertente metapsicológica (pois reencontraremos Baudry um pouco adiante a propósito dos efeitos ideológicos), o estudo de Baudry está centrado na impressão de realidade e em suas raízes. Baudry constata que o dispositivo cinematográfico determina um estado regressivo artificial, acompanhado do que chama "uma relação recobrindo a realidade" (ausência de delimitação do corpo, que parece fundir-se no mundo diegético, na imagem): "O aparelho de simulação consiste [...] em transformar uma percepção em uma quase-alucinação, dotada de um efeito de real incomparável ao que é trazido pela simples percepção." Baudry ressalta a parte de nostalgia própria a esse dispositivo, que se especifica em várias direções: regressão narcisista, assimilação ao sonho, mas também retorno a um passado mítico, no caso, o mito platônico da caverna. No "Le dispositif", Baudry traça assim um longo paralelo entre a situação do espectador de filme e a dos escravos acorrentados da parábola de Platão, condenados a verem da realidade apenas as sombras projetadas na parede diante deles.

Foi Christian Metz que, em *Le signifiant imaginaire,* desenvolveu de modo mais frontal e sistemático os aspectos subjetivos do dispositivo-cinema: por que se tem vontade de ir ao cinema (independentemente do filme)? Como o dispositivo cinema induz certo tipo de espectador? Como se comporta o sujeito espectador durante a projeção etc[7]? Essa perspectiva muito rica foi ampliada por numerosos estudos que tinham como objeto pontos mais específicos (ver diversas contribuições interessantes à coletânea *Cinéma et psychanalyse,* dirigida por Alain Dhote).

O estudo de outros dispositivos (vídeo, fotografia, pintura) está, nesse sentido do sujeito espectador, bem menos adiantado. Convém sobretudo assinalar:

— por um lado, estudos na linha da teoria do cinema, que incluíram a noção de dispositivo na reflexão sobre a foto, por exemplo (vários artigos, nos anos 70, na revista inglesa *Screen*);

— por outro lado, toda a corrente cognitivista já mencionada no capítulo 2, que, ao desenvolver-se, foi obrigada a tratar da influência

7. Não continuo a desenvolver essas questões, já que estão expostas em *Esthétique du film* e, em parte, em *L'analyse des films.*

do dispositivo cinematográfico sobre o espectador, em termos diversos daqueles da metapsicologia freudiana.

3.3.3 Os efeitos ideológicos

Enfim, na fronteira do subjetivo e do social, o dispositivo define-se por seus efeitos *ideológicos*.

Esses efeitos foram de fato os primeiros estudados, não forçosamente por serem os mais importantes nem os mais fáceis de compreender, mas porque a própria noção de dispositivo apareceu no mesmo momento, "na mesma leva", que um conjunto de trabalhos já mencionados sobre as práticas artísticas como fenômenos ideológicos "de um lado a outro" (Comolli). O objetivo desses trabalhos era afirmar que nas obras de arte a ideologia não é veiculada apenas no plano dos conteúdos, mas também no plano formal e no plano técnico. A própria noção de ideologia jamais foi tão trabalhada quanto nessa época, e pode-se considerar, por exemplo, que o artigo de Althusser, "Idéologie et appareils idéologiques d'Etat" (1970), teve o papel de quadro conceitual essencial para toda uma série de estudos dos efeitos ideológicos do cinema.

É pois, ainda aí, em Pleynet, em Baudry, nos *Cahiers du cinéma*, em *Cinéthique*, que se encontra por volta de 1970 o conjunto mais importante de textos sobre essa questão. No que se refere especificamente ao dispositivo, esses textos, apesar de importantes discordâncias, convergem em torno de algumas teses: o cinema, sob sua forma dominante, manifesta uma busca da continuidade e do centramento; ambas essas características são vistas como constitutivas do sujeito, e a função ideológica do cinema consiste em constituir o indivíduo em sujeito ao colocá-lo imaginariamente em um lugar central. No cumprimento dessa função, o dispositivo desempenha papel essencial: é o que não é visível mas permite ver. Nesse dispositivo a ênfase está quase sempre nos instrumentos ópticos: a câmara, concebida como instrumento de reprodução indefinida do sujeito centrado da ideologia burguesa, visto que a maneira como representa o mundo é resultado de toda a história da "representação burguesa"; o projetor, concebido como um "olho atrás da cabeça" (André Green), que encarna, também ele, este olho genérico que é a grande metáfora do cinema. Tal dispositivo está inteiramente dirigido para o *ver*: o espectador é "todo-vidente" (Metz), isto é, ao mesmo tempo onividente e capaz apenas de ver, e é nessa restrição ao ver — e, ainda mais, a um ver

ininterruptamente recentrado pela óptica perspectivista e produzido sob a forma de uma continuidade ilusória — que aparecem os efeitos ideológicos.

Essa reflexão referiu-se sobretudo ao cinema como, pela forte impressão de realidade que provoca, vetor privilegiado de uma ideologia "do visível" (Comolli). Mas ela leva necessariamente ao reconhecimento de que esses efeitos ideológicos atribuídos ao dispositivo-cinema não caíram do céu, de que, ao contrário, inscrevem-se em uma longa história cultural. Para Jean-Louis Baudry, assim, a produção, pelo dispositivo-cinema, de um sujeito centrado deve ser entendida na linha da noção de *sujeito transcendental* tal como foi elaborada de Descartes ao existencialismo, noção da qual a cena do cinema é uma representação (uma "teatralização", diz Baudry). Mais amplamente ainda (mas de modo ainda mais vago), Jean-Pierre Oudart liga toda a história da representação na arte ocidental, desde o Renascimento, a uma concepção do sujeito: "A particularidade da representação burguesa será produzir suas figuras como reais em relação a um sujeito que, supostamente, nada sabe sobre as relações de produção nas quais o produto pictórico será inscrito como todos os outros produtos. [...] Pode-se definir assim a ideologia burguesa como um discurso no qual um sujeito (o sujeito do significante, ou seja, o sujeito da produção, na medida em que o significante consiste em um produto econômico, lingüístico etc) articulou a questão de sua própria produção, de seu advento simbólico, sob a forma do recalque, sendo próprio da burguesia, como observava Marx, conceber-se como a-histórica."

Apesar de sua orientação filosófica (e, longinquamente, política) específica, essa corrente junta-se a uma reflexão mais antiga sobre as incidências culturais da imagem e de sua recepção. Logo se pensa, é claro, nos trabalhos de Pierre Francastel que, unindo sociologia, história da arte e estudo ideológico, desenvolveu a tese de que os momentos de mutação intensiva na história da representação (Renascimento, vanguardas do início do século XX) corresponderam a mutações no modo de ver de toda a sociedade. Mas também se podem citar muitos filósofos que refletiram sobre a atividade simbólica em geral (e, em particular, nas imagens e pelas imagens). A noção de *forma simbólica*, proposta por Ernst Cassirer, que se aplica a todas as grandes funções do espírito humano (arte, mito, religião, cognição), foi assim popularizada por sua aplicação à perspectiva feita por Erwin Panofsky (cf. capítulo 4, 2). Pode-se igualmente mencionar uma corrente da

filosofia analítica que desenvolveu a definição, por Wittgenstein, da arte como *forma de vida* (*Lebensform*), isto é, como contexto complexo de determinada linguagem etc.

4. *Conclusão: dispositivo e história*

Dizíamos ao começar: o dispositivo é o que regula a relação entre o espectador e suas imagens *em determinado contexto simbólico*. Ora, ao final desse apanhado dos estudos relativos aos dispositivos de imagens, o contexto simbólico revela-se também necessariamente social, já que nem os símbolos nem a esfera do simbólico em geral existem no abstrato, mas são determinados pelos caracteres materiais das formações sociais que os engendram.

Assim, o estudo do dispositivo é obrigatoriamente estudo histórico: não há dispositivo fora da história. Essa observação pode parecer trivial (há algum fenômeno humano que esteja fora da história?), mas deve ser formulada explicitamente, já que a própria noção de dispositivo tem sido elaborada no contexto de uma abordagem teórica que busca a universalização de seus conceitos — a começar pelas noções de inconsciente ou de ideologia, que talvez não sirvam para analisar os efeitos simbólicos produzidos em todas as sociedades humanas.

Não se trata aqui de fazer uma história e nem mesmo de fornecer uma lista dos dispositivos de imagens. O leitor terá percebido que alguns dispositivos mais estudados, talvez mais impressionantes do que outros, são citados de modo recorrente neste livro que se limita a constatar o estado das posições teóricas. Convém observar simplesmente que a questão do dispositivo talvez seja o terreno em que as diferentes tradições teóricas e críticas no estudo das imagens podem juntar-se com maior facilidade. O estudo do dispositivo-cinema está bem adiantado conceitualmente falando, mas o estudo do dispositivo pictórico está bem mais avançado do ponto de vista de sua história. Apesar da lamentável fragmentação das pesquisas, pode-se esperar alguns benefícios dos cruzamentos que se delineiam aqui ou ali — sobretudo em torno das modalidades mais recentes da imagem, como o vídeo[8].

---

8. Ver a recente coletânea sobre o "Vídeo" dirigida por Raymond Bellour e Anne-Marie Duguet, em que vários textos tiram grande proveito de suas afiliações múltiplas.

5. *Bibliografia*

5.1 A dimensão espacial do dispositivo

ALBERTI, Leon Battista. *On painting* (1435-1436), trad. ing., Yale University Press, 1956.

ARNHEIM, Rudolf. *The power of the center*, University of California Press, 1981.

AUMONT, Jacques. *L'oeil interminable*, Librairie Séguier, 1989; "Le point de vue", *in* J.P.Simon e M.Vernet (dir.), *Enonciation et cinéma, Communications*, nº 38, 1983, pp. 3-29.

BALÁZS, Béla. *L'esprit du cinéma* (1930), trad. fr., Payot, 1977.

BONITZER, Pascal. *Le champ aveugle*, Cahiers du cinéma-Gallimard, 1982; *Décadrages*, Ed. de l'Étoile, 1985.

DUBOIS, Philippe, (dir.). *Le gros plan, revue belge du cinéma*, nº 10, inverno de 1984-1985.

EISENSTEIN, S.M. "Rodin et Rilke. Le problème de l'espace dans les arts représentatifs" (1945), trad. fr., *in Le Cinématisme*, Bruxelas, Complexe, 1980, pp. 249-282; "Histoire du gros plan" (1946), trad. fr., *in Mémoires*, reed., Julliard, 1989, pp. 531-549; "Dickens, Griffith et nous" (1942), trad. fr., *in Cahiers du Cinéma*, nº 231 a 235, 1971.

EPSTEIN, Jean. *Ecrits sur le cinéma*, 2 v., Seghers, 1974, 1975.

FRANCASTEL, Pierre. "Espace génétique, espace plastique", *in La réalité figurative*, Denoël-Gonthier, 1965.

GALASSI, Peter. "Avant la photographie" (1981), trad. fr., *in L'invention d'un art: la photographie*, Centre Georges-Pompidou, Adam Biro, 1989.

JOST, François. *L'oeil-caméra*, Presses Universitaires de Lyon, 1987.

LINDSAY, Vachel. *The art of the moving picture* (1915), reimpr., Nova York, Liveright, 1970.

MARIN, Louis. *Etudes sémiologiques. Ecritures, peintures*, Klincksieck, 1971; *Opacité de la peinture*, Usher, 1989.

ORTEGA Y GASSET, José. "On point of view in the arts" (1949), trad. ing., *in The dehumanization of art*, 2ª ed. aum., Princeton University Press, 1968.

VILLAIN, Dominique. *L'oeil à la caméra*, Ed. de l'Étoile, 1984.

WÖLFFLIN, Heinrich. *Principes fondamentaux de l'histoire de l'art* (1915), trad. fr., Plon, 1952.

5.2 A dimensão temporal do dispositivo

BELLOUR, Raymond e DUGUET, Anne Marie (dir.). "Vidéo", *in Communications*, nº 48, 1988.
CHEVRIER, Jean François (dir.). "Photographie et cinéma", *in Photographies*, nº 4, abril de 1984.
DELEUZE, Gilles. *L'image-mouvement*, Ed. de Minuit, 1983; *L'image-temps*, Minuit, 1985.
DOISNEAU, Robert. *Trois secondes d'éternité*, Contrejour, 1979.
DUBOIS, Philippe. *L'acte photographique*, 2ª ed. aum., Nathan, 1990.
GAUTHIER, Guy. *Vingt leçons (plus une) sur l'image et le sens*, 2ª ed. aum., Edilig, 1989.
MICHOTTE, André. "Le caractère de ‹réalité› des projections cinématographiques", *in Revue internationale de filmologie*, nº 3-4, 1948, pp. 249-261.
MÜNSTERBERG, Hugo. *The film. A psychological study* (1916), reimpr., Nova York, Dover, 1970.
ROCHE, Denis. *La disparition des lucioles (réflexions sur l'acte photographique)*, Ed. de l'Étoile, 1982; *Conversations avec le temps*, Le Castor Astral, 1985.
SCHAEFFER, Jean-Marie. *L'image précaire*, Le Seuil, 1987.
TSYVIANE, Iuri. "Notes historiques en marge de l'expérience de Koulechov", *in Iris*, nº 6, 1986, pp. 49-59.
VANLIER, Henri. "Philosophie de la photographie", *in Cahiers de la photographie*, número especial, 1983.

5.3 Dispositivo, técnica, ideologia

ALTHUSSER, Louis. "Idéologie et appareils idéologiques d'Etat", *in La Pensée*, nº 151, junho de 1970, pp. 3-38; *Lire "Le Capital"*, 2ª ed., François Maspéro, 1968.
BAUDRY, Jean Louis. *L'effet-cinéma*, Albatros, 1978.
BAXANDALL, Michael. *L'oeil du Quattrocento* (1972), trad. fr., Gallimard, 1986.
BAZIN, André. "Ontologie de la photographie" (1945), *in Qu'est-ce que le cinéma?*, edição definitiva, Cerf, 1975.
BELLOUR, Raymond e Duguet, Anne Marie. "Vidéo", *op. cit.*
BONITZER, Pascal. *Le regard et la voix*, UGE, col. 10/18, 1977.
BOURDIEU, Pierre. *Un art moyen*, Ed. de Minuit, 1967.

CASTELNUOVO, Enrico. "L'Histoire sociale de l'art. Un bilan provisoire", *in Actes de la recherche en sciences sociales*, nº 6, 1976, pp. 63-75.
CLARKE, Timothy J. *Image of the people*, Londres, Thames & Hudson, 1973; *The absolute bourgeois*, *id.*, *ibid.*
COMOLLI, Jean Louis. "Technique et idéologie", *in Cahiers du cinéma*, nº 229 a 240, 1971-1972.
DHOTE, Alain (dir.). "Cinéma et psychanalyse", *Cinémaction*, nº 50, Corlet, 1989.
FRANCASTEL, Pierre. *Peinture et société* (1950), reed., Gallimard, col. "Idées/art", 1965.
FRIED, Michael. *Absorption and theatricality. Painting and beholder in the age of Diderot*, University of California Press, 1980.
GALASSI, Peter. "Avant la photographie", *op. cit.*
GREEN, André. "L'écran bi-face, un oeil derrière la tête", *in Psychanalyse et cinéma*, nº 1, 1970, pp. 15-22.
HAUSER, Arnold. *The social history of art*, trad. ing., Londres, Routledge & Kegan Paul, 1951.
HEATH, Stephen. *Questions of cinema*, Bloomington, Indiana University Press, 1981.
KLINGENDER, Francis. *Art and the industrial revolution* (1947), edição rev., Adams & Dart, 1968.
KRACAUER, Siegfried. *Theory of film*, Oxford University Press, 1960.
KRISTEVA, Julia. *Séméiotiké, recherches pour une sémanalyse*, Le Seuil, 1969.
LEBEL, Jean-Patrick. *Cinéma et idéologie*, Ed. Sociales, 1970.
METZ, Christian. *Le signifiant imaginaire*, UGE, col. 10/18, 1977, reed. Christian Bourgois, 1987.
MOHOLY-NAGY, Laszlo. *Malerei Fotografie Film*, Bauhaus-Bücher, 1925.
OUDART, Jean-Pierre. "Notes pour une théorie de la représentation", *in Cahiers du cinéma*, nº 229, 1971, pp. 43-45.
PANOFSKY, Erwin. *La perspective comme "forme symbolique"* (1924), trad. fr., Ed. de Minuit, 1974.
PLEYNET, Marcelin e THIBAUDEAU, Jean. "Economique, idéologie, formel", entrevista com a redação, *in Cinéthique*, nº 3, s.d. (1969), pp. 8-14.
SALT, Barry. *Film style & technology: history & analysis*, Londres, Starword, 1983.
SORLIN, Pierre. *Sociologie du cinéma*, Aubier-Montaigne, 1977.
THÉVOZ, Michel. *L'académisme et ses fantasmes*, Ed. de Minuit, 1980.

Capítulo 4

A PARTE DA IMAGEM

A imagem só existe para ser vista, por um espectador historicamente definido (isto é, que dispõe de certos dispositivos de imagens), e até as imagens mais automáticas, as das câmaras de vigilância, por exemplo, são produzidas de maneira deliberada, calculada, para certos efeitos sociais. Pode-se pois perguntar *a priori* se, em tudo isso, a imagem tem alguma parte que lhe seja própria: será tudo, na imagem, produzido, pensado e recebido como momento de um ato — social, comunicacional, expressivo, artístico etc?

Com todo rigor, a *parte da imagem* pode ser completamente atribuída a um ou outro dos agentes da história social das imagens. Se a isolamos aqui, de modo um pouco artificial, é por pura comodidade, para apresentar um conjunto de pesquisas sobre a representação que, de certa forma, consideraram a imagem como dotada de valores imanentes.

Cedemos, assim, neste capítulo à tentação de personificar a imagem, de fazer dela a fonte de processos, de afetos, de significações. Mas limitaremos estritamente essa tentação, pois examinaremos apenas um dos valores da imagem, seu valor representativo, sua relação

com a realidade sensível, reservando para o último capítulo seus valores expressivos, os que se pode considerar como ainda mais "próprios" à imagem e que pertencem, portanto, à estética e às doutrinas artísticas.

1. *A analogia*

Já encontramos a noção de **analogia**, isto é, o problema da semelhança entre a imagem e a realidade, ao examiná-lo (cf. capítulo 1, 2.1, e capítulo 2, 1.1 e 2.2) do ponto de vista do espectador, e de como este pode perceber em uma imagem algo que evoque um mundo imaginário. Retomaremos a mesma questão, mas evidenciando desta vez a própria imagem, ou melhor, a relação entre a imagem e a realidade que ela supostamente representa (dito de outra forma ainda, vamos considerar a representação não tanto como resultado, a ser apreciado por um espectador, mas sim como processo, produção, a ser obtido por um criador).

1.1 Fronteiras da analogia

1.1.1 Analogia: convenção ou realidade?

Nosso hábito profundamente arraigado de ver quase sempre imagens fortemente analógicas costuma fazer com que apreciemos mal o fenômeno da analogia, ao relacioná-lo de modo inconsciente a um tipo de ideal, de absoluto, que é a semelhança perfeita entre a imagem e seu modelo. Essa atitude, que tem *status* teórico, ainda se acha em estado primitivo em todo telespectador que identifica absolutamente a imagem vista com a realidade documentária, em todo fotógrafo amador que considera suas chapas como um fragmento do real etc. Até as perturbações introduzidas, há um século, na visão artística da realidade não foram suficientes para abalar esse hábito; hoje ainda, o cubismo por exemplo, se é aceito pelo grande público como estilo autenticamente artístico, continua a ser concebido como modo de representação *deformante*, que se *afasta* da norma analógica, sempre mais ou menos fotográfica.

Convém começar por relativizar, quanto possível, essa concepção "absolutista" da analogia — sem que por isso se renuncie totalmente, como o fazem alguns teóricos, à própria noção de analogia. A esse respeito, citaremos mais uma vez o trabalho de Ernst H.Gombrich, que compreende, entre outros, o grande clássico *L'art et l'illusion*, exemplar pelo caráter matizado e fundamentado de sua posição. A tese central de Gombrich é dupla:

1. toda representação é convencional, mesmo a mais analógica (a fotografia, por exemplo, na qual se pode atuar mudando alguns parâmetros ópticos — objetivas, filtros — ou químicos — películas);

2. mas há convenções mais naturais do que outras, as que agem sobre as propriedades do sistema visual (especialmente a perspectiva).

Ou seja, para Gombrich, a analogia pictórica (ou, em geral, a analogia icônica[1]) tem sempre duplo aspecto:

— o aspecto *espelho*: a analogia redobra [certos elementos de] a realidade visual; aliás a prática da imagem figurativa talvez seja imitação da imagem especular, a que se forma naturalmente em uma superfície d'água, em uma vidraça, no metal polido;

— o aspecto *mapa* (*map*): a imitação da natureza passa por esquemas múltiplos: esquemas mentais vinculados a universais, que visam tornar a representação mais clara ao simplificá-la; esquemas artísticos oriundos da tradição e cristalizados por ela etc.

O que diz Gombrich, nesses termos figurados retomados de seu artigo "Mirror and map" (1974), é que há sempre mapa no espelho: apenas os espelhos naturais são puros espelhos. Ao contrário, a imitação deliberada, humana, da natureza, implica sempre desejo de criação concomitante ao desejo de reprodução (e que freqüentemente o precede)[2], e essa imitação passa sempre por um vocabulário da pintura (mais tarde da foto e do cinema) que é *relativamente autônomo*. Assim se explica, por exemplo, que "o mundo jamais se assemelha, de forma alguma, a um quadro, ao passo que um quadro pode assumir a

1. O único adjetivo diretamente derivado da palavra "imagem", é "imaginário" — que adquiriu sentido específico vinculando-o à imaginação. Recorre-se portanto à raiz grega *ikon*, para forjar esse "icônica" que, na utilização neutra aqui adotada, nada mais significa do que: "da imagem, pertencente à imagem, próprio à imagem".

2. É assim que Gombrich interpreta o famoso "eu não procuro, eu encontro" de Picasso: não procuro reproduzir a natureza, mas encontro — isto é, olho as coisas, os traços etc, que se animam sob minhas mãos.

aparência do mundo": no quadro, essa aparência do mundo é modelada, e modulada por esquemas que visam fazer compreender. A arte é também "o que ensina a ver".

Vamos examinar rapidamente abordagens teóricas que insistiram, de maneira mais unilateral, seja no aspecto espelho, o aspecto mimese, seja no aspecto mapa, o aspecto referência.

1.1.2 Analogia e mimese

Mímesis é uma palavra grega que significa "imitação" e encontra-se, nos filósofos gregos, em dois contextos bastante distintos:

— contexto narratológico: Platão, em particular, designa assim na maioria das vezes uma forma particular de narrativa, a narrativa [oral] "por imitação", em que o narrador arremeda os personagens, adotando sua linguagem, suas formas de pensamento etc (ver adiante, 4.1.1);

— contexto representacional: em Aristóteles, mais nitidamente ainda em Filóstrato, a *mimese* designa a imitação representativa, no sentido de que falamos neste capítulo.

Mimese é, no fundo, um bom sinônimo de *analogia*. Nós o adotamos aqui para designar o ideal da semelhança "absoluta", forçando um pouco seu sentido, exatamente porque a maior parte das teorias da analogia ideal postula um efeito de crença induzido pela imagem analógica, que tem relação com o fato de que essas imagens são, também, diegéticas (no sentido atual da palavra, isto é, carregadas de ficção). A encarnação mais absoluta dessa teoria é sem dúvida o já citado artigo de André Bazin, "Ontologie de l'image photographique" (1945); eis um resumo da tese de Bazin:

— a história da arte é a de um conflito entre a necessidade de ilusão (de reduplicação *do mundo*), sobrevivência da mentalidade mágica, e a necessidade de expressão (compreendida por Bazin como expressão "concreta e essencial" do mundo). Essas duas necessidades estavam harmoniosamente acopladas na arte pré-renascentista, mas a invenção da perspectiva, "pecado original da pintura ocidental", separou-as, atraindo a arte exageradamente para o lado da ilusão;

— a fotografia fez com que a pintura se libertasse da semelhança, na medida em que satisfez mecanicamente o desejo de ilusão: a foto

é essencialmente, *ontologicamente*, objetiva — logo, mais crível do que a pintura. A foto possui "poder irracional que arrebata nossa crença".

Essa tese é notável por sua coerência: se a imagem fotográfica é crível, é porque é perfeitamente objetiva, mas só podemos julgá-la como tal em virtude de uma ideologia da arte que atribui a esta a função de representar (e eventualmente de exprimir) o real, e nada além disso. Bazin admite que haja mapa no espelho, com a condição de que esse mapa tenha de fato a neutralidade de carta geográfica, de que informe apenas sobre o território, e não sobre o topógrafo. Último remate da teoria: Bazin estima que se é o real e somente o real que convém representar e exprimir, é porque ele possui um *sentido* — de origem necessariamente divina (só Deus pode dar um sentido ao real), logo necessariamente oculto. O importante é portanto exprimir a significação do real; a ilusão, atingível, é um objetivo menor.

Não se trata aqui de desenvolver a crítica desse texto muito marcado por seu contexto filosófico e crítico (Bazin cita implicitamente Sartre, Malraux e Teilhard de Chardin). Basta apenas reter a asserção do título: a imagem fotográfica tem uma essência, que é ser uma "alucinação verdadeira", "embalsamar" e "revelar" o real em todos os seus aspectos, inclusive temporais. É pois a encarnação de uma semelhança ideal, apta a satisfazer a necessidade de ilusão mágica que está no fundo de todo desejo de analogia.

1.1.3 Analogia e referência

Se Bazin acha que a analogia "perfeita" responde a uma necessidade fundamental e eterna do homem, há teóricos que pensam que ela é apenas um acidente na história das produções humanas, e que a analogia — jamais perfeita — é somente uma das modalidades, não mais importante do que outras, de um processo mais amplo que chamaremos a *referência*.

Esse termo é retomado na obra já citada de Nelson Goodman, *Languages of art* (1968, 1976), que visa formular os fundamentos de uma "teoria geral dos símbolos" (este último termo englobando, no caso, todos os artefatos da comunicação humana, letras, palavras, textos, imagens, diagramas, mapas, modelos etc) e dos "sistemas de símbolos", ou "linguagens".

Nessa empreitada, conduzida sob a forma extremamente abstrata que é a da filosofia analítica anglo-saxônica, a questão da analogia e a própria questão da representação são por direito secundárias, e abordadas apenas em razão das confusões que podem acarretar. Para Goodman, a noção de imitação quase não tem sentido: não se pode copiar o mundo "tal como ele é", simplesmente porque não se sabe *como* ele é. Essa expressão só pode, pois, significar isto: "copiar um aspecto do mundo tão normal quanto possível, visto por um olho inocente" — mas não existe nem normalidade absoluta, nem olho inocente, já que a visão é sempre paralela à interpretação, até na vida mais cotidiana. Ao copiar, nós fabricamos.

Assim a construção teórica elaborada por Goodman inclui a analogia em uma tipologia de encaixes, em que ela só figura a título quase anedótico, como caso particular do processo semântico fundamental da referência:

referência	denotação	representação expressão
	exemplificação	

Nessa terminologia, trata-se sempre de processo de simbolização do real, isto é, de produção de artefatos "intercambiáveis" no interior de uma sociedade, que permite se referir convencionalmente a ele. A denotação distingue-se da exemplificação pelo fato de a segunda realizar-se na presença do referente e a primeira, na sua ausência: a denotação é definida por Goodman como *symbolizing without having*, simbolizar sem ter. Quanto à distinção entre representação e expressão, ela é definida como remetendo a uma diferença de natureza do referente, concreto no primeiro caso, abstrato no segundo: representam-se objetos concretos, exprimem-se valores (dos objetos) abstratos.

Nessa perspectiva, a semelhança, a analogia, torna-se fenômeno menor, a ponto de nem mesmo ocasionar um tipo próprio de referência. Assim, a analogia pode teoricamente intervir em cada um dos tipos de referência, e se historicamente esteve sobretudo associada à representação, foi, para Goodman, por acaso. Ele faz uma longa exposição demonstrando que a semelhança (na hipótese de ser alcançável, coisa de que ele duvida) não é, de forma alguma, necessária à representação além de também não ser suficiente. Ou seja, logicamente falando, não há nenhuma relação entre semelhança e representação.

O livro de Goodman vai muito além da questão da analogia. Em particular, estuda extensamente tipos de imagens como as imagens "coletivas" (as que representam uma classe de objetos, isto é, um objeto não-singularizado que é supostamente característico de todos os objetos do mesmo gênero), as imagens "fictícias" (aquelas cujo objeto denotado é inexistente no mundo real, por exemplo uma imagem de unicórnio) e o que ele chama *representation as*, representação-como ou representação-em (representação de alguém como se fosse um outro, por exemplo uma imagem de mr. Pickwick como Dom Quixote). Em todos esses casos a analogia está presente, mas contanto que se distinguam dois denotados da imagem: um denotado concreto, que é seu modelo, e um denotado abstrato, que é o do processo referencial em seu conjunto.

1.2 Índices e graus de analogia

1.2.1 A analogia como construção

É quase impossível sintetizar abordagens tão antinômicas quanto as de Bazin e as de Goodman. No entanto, a partir da breve exposição precedente, pode-se dizer que a analogia:

— possui realidade empírica, que já está na origem. A analogia constata-se perceptivamente, e é dessa constatação que nasceu o desejo de produzi-la;

— foi produzida artificialmente, no decurso da história, por diferentes meios, que permitiram atingir uma semelhança mais ou menos perfeita;

— sempre foi produzida para ser utilizada com fins simbólicos (isto é, vinculados à linguagem).

As imagens analógicas, portanto, foram sempre construções que misturavam em proporções variáveis imitação da semelhança natural e produção de signos comunicáveis socialmente. Há *graus de analogia*, segundo a importância do primeiro termo — mas a analogia nunca está ausente da imagem representativa.

Essa gradação do fenômeno da analogia é fácil de evidenciar pelo confronto de imagens que possuem o mesmo referente, mas produzidas em circunstâncias sociohistóricas diferentes. Um objeto tão elementar como uma árvore proporciona inúmeras imagens variáveis, a partir de um esquema básico que permanece quase sempre o mesmo (distinção

entre tronco e galharia, entre ramagem e folhagem etc). Outro exemplo esclarecedor é o de cenas inteiramente convencionais, tratadas com estilos diferentes: uma cena religiosa como a Anunciação, muito representada na pintura européia do século XII ao XVII, conserva em essência todos os seus traços mais codificados (símbolo do leito com cortina vermelha como metáfora do sangue do parto, o lírio e os recipientes de vidro, para a pureza da Virgem etc), ao passo que a representação de conjunto da cena está de acordo com o estilo dominante, tornando-se mais naturalista no século XV, mais dramática e com mais efeitos luminosos no século XVII etc.

1.2.2 Os índices de analogia

Durante muito tempo considerou-se a analogia como um processo do "tudo ou nada": uma imagem era ou não era analógica e, se o fosse, seu sentido correspondia à sua semelhança com a realidade. Foi contra essa concepção de um "purismo icônico" (Ch. Metz) que reagiu, com meios variados, a maioria das abordagens recentes da imagem. Em particular, o trabalho semiológico desenvolvido nos anos 60 na Europa, em redor de Roland Barthes, de Umberto Eco, de Christian Metz, muito contribuiu para desligar teoricamente a noção de imagem da de analogia.

É de um artigo de Metz (cujo título, "Au-delà de l'analogie, l'image", é em si um programa) que tiramos a expressão "graus de analogia", para designar o fato de que a imagem decerto contém "analogia", mas que além disso a analogia só serve, na maioria das vezes, para veicular uma mensagem que nada tem de analógico nem mesmo de visual (mensagem publicitária, religiosa, narrativa etc). Quase na mesma época, um artigo de Barthes sobre fotografia (partindo da análise de uma fotografia publicitária para uma marca de massas alimentícias) assumia uma posição semelhante: não há imagem puramente denotada que se contente em representar desinteressadamente uma realidade desinteressada; ao contrário, toda imagem veicula numerosas conotações provenientes do mecanismo de certos códigos (eles mesmos submetidos a uma ideologia).

Mas, em seu artigo, Metz vai mais longe e diz que a *própria analogia é codificada*, logo culturalmente determinada de A a Z. Chega até a identificar como códigos as próprias propriedades do sistema visual. Sem dúvida tem-se, com esta última proposição, um exemplo das dificuldades às quais conduz qualquer abordagem da imagem como tendo sentido imanente, já que, se há codificação na visão, não pode ser no mesmo sentido que a codificação vinculada às conotações




Graus de analogia. Três maneiras de ver cavalos: à esquerda, *Les cavaliers de l'Apocalypse*, miniatura do século XI; à direita, *Le roi Philippe II à cheval*, de Rubens; abaixo, *Le derby*, de Géricault.



da imagem, por exemplo. Assim trata-se sobretudo, para Metz, de ressaltar que toda imagem, por mais "perfeitamente" analógica que seja, é *utilizada* e *compreendida* em virtude de convenções sociais que se baseiam, em última instância, na existência da linguagem (este é um dos postulados básicos da semiolingüística).

Devemos observar que, no artigo ora citado, Barthes não partilha o "absolutismo" códico de Metz. Para ele, a foto é "uma mensagem sem código": não há regras de analogia fotográfica, porque esta não manifesta códigos historicamente variáveis. Barthes insiste ao contrário, de forma unilateral, na natureza de registro e de traço da fotografia, no caráter mecânico e "objetivo" desse registro, e na crença que dele resulta, ao que chama de "o ter-estado-lá das coisas". Posição também um pouco excessiva, em que Barthes enaltece a analogia fotográfica (sem dúvida pela comparação com a analogia pictórica, em que as codificações são infinitamente mais aparentes). De fato, se a foto é um traço, uma marca, esse traço é entretanto modelável, e pode intervir-se de modo "codificado" em diferentes estágios: enquadramento, escolha da distância focal, do diafragma, do tipo de revelação e de tiragem etc.

Em vez da noção de código, sempre marcada por sua origem lingüística, preferimos, portanto, para designar esta idéia de que a analogia é uma construção, executada por etapas e utilizável convencionalmente, a noção de *índice*, e falaremos de índices de analogia para designar todos os elementos da imagem que participam dessa construção de conjunto. Duas observações:

1. Há entre os índices de analogia de que falamos e o que chamamos mais acima índices (perceptivos) de profundidade (cf. capítulo 1, 2.1) paralelismo evidente. Isso não é ocasional; do ponto de vista da percepção, os índices de profundidade são parte, importante, dos índices de analogia.

2. Há, no entanto, entre essas duas noções uma diferença também evidente e capital, pois se os índices de analogia são destinados a serem percebidos (logo, a tornarem-se índices perceptivos) devem primeiro ser produzidos, fabricados. Nossa discussão dos índices de profundidade perceptíveis pelo olho se referia a qualquer situação visual, quer implicasse ou não imagens, ao passo que os índices de analogia de que falamos aqui são os que *foram postos* em imagens.

É quase impossível fornecer uma lista desses índices, embora todos os índices perceptivos tenham correspondentes em termos de índices de analogia. Aí se encontrarão todos os índices espaciais, estáticos como a perspectiva e dinâmicos como a paralaxe do movimento se a imagem incluir o movimento, mas encontrar-se-ão também

índices que levam em conta a luz, a cor, a expressão da matéria etc — categorias que ocasionaram codificações particulares ao longo da história da representação, sobretudo na pintura.

Todas as histórias da arte consagram um capítulo às perturbações na representação do espaço no Renascimento (cf. 2, adiante). Mas esse período foi igualmente muito rico em novidades referentes a outros índices de analogia. As célebres aquarelas de Dürer, por exemplo, que representam um buquê de violetas, um tufo de grama, um coelho, visam menos a restituição de um espaço profundo do que a restituição das texturas, segundo convenções muito diferentes do que havia sido realizado até então, quantitativa (Dürer desenha mais talos de erva, mais pêlos do coelho) e qualitativamente (a cor é "mais justa", os efeitos de luz "mais verossímeis"). O que não significa um progresso absoluto, pois o mesmo artista produziu, simultaneamente, célebres gravuras representando um rinoceronte, que são "irrealistas": retomam os esquemas então em vigor para representar esse animal, em especial os que traduzem de forma visual a lenda segundo a qual era revestido de couraças, como uma armadura.

1.3 De novo o realismo

1.3.1 Realismo e exatidão

Se retornamos aqui à noção de **realismo**, já abordada a respeito do espectador (cf. capítulo 2, 2.2.2), é porque, na história da arte ocidental há vários séculos, essa noção tendeu a ser mais ou menos confundida com a de analogia. Hoje ainda, na linguagem corrente, imagem realista é a imagem que representa analogicamente a realidade e que se aproxima de um ideal relativo da analogia (ideal que a fotografia representa bem).

É importante, portanto, fazer uma nítida distinção entre realismo e analogia. A imagem realista não é forçosamente a que produz uma ilusão de realidade (ilusão aliás infinitamente pouco provável, como vimos também no capítulo 2, 2). Nem é mesmo forçosamente a imagem mais analógica possível, e sua melhor definição é a de *imagem que fornece, sobre a realidade, o máximo de informação*. Ou seja, se a analogia diz respeito ao visual, às aparências, à realidade visível, o realismo diz respeito à informação veiculada pela imagem, logo à compreensão, à intelecção. Nos termos de Gombrich, pode dizer-se que a analogia está vinculada ao aspecto espelho e o realismo ao aspecto mapa.



Perspectiva invertida. Nesta *Natividade*, do início do século XI, o leito da Virgem e a manjedoura com o boi o o burro estão em perspectiva invertida (o lado mais próximo de nós é menor do que o lado mais afastado).

Entretanto, a definição que acabamos de dar não é inteiramente satisfatória (é até, em um sentido, fácil de refutar). Pode-se, de fato, fornecer a mesma quantidade de informação ao utilizar convenções representativas muito diferentes, das quais algumas podem ser percebidas como bem irrealistas. Um exemplo simples (tirado do livro de Nelson Goodman) é o do que se chama *perspectiva invertida*: em muitas iluminuras do final da Idade Média, encontram-se cenas representadas em profundidade, mas nas quais as retas que deveriam ser perpendiculares ao plano da imagem, em vez de serem desenhadas como convergentes, dirigindo-se a um ponto de fuga (ver 2.1, adiante), são desenhadas como divergentes. Nesse sistema perspectivo, um cubo será representado de tal modo que se verá não o interior de suas faces laterais, mas o exterior dessas faces. O efeito produzido em nós, espectadores ocidentais do século XX, é complexo: esse sistema parece irrealista, porque não se assemelha à perspectiva fotográfica que é dominante para nós; ao mesmo tempo, nós o compreendemos como convenção eventualmente aceitável, já que estamos mais ou menos familiarizados com a história da arte, e que o cubismo, entre outros, acostumou-nos um pouco a esse gênero de "inversão". De todo modo, é claro que se for aceita a convenção da perspectiva invertida, esta veiculará, em potencial, exatamente a mesma informação espacial que a perspectiva com ponto de fuga central. Se o realismo de uma imagem não está simplesmente vinculado à quantidade de informação que ela veicula, é preciso acrescentar uma cláusula a nossa definição: a imagem realista é a que fornece o máximo de informação *pertinente*, isto é, uma informação facilmente acessível. Ora, essa facilidade de acesso é *relativa*, depende do grau de estereotipia das convenções utilizadas em relação às convenções dominantes. Se "quase qualquer imagem pode representar quase qualquer coisa" (Goodman), então o realismo nada mais é do que a medida da relação entre a norma representativa em vigor e o sistema de representação efetivamente empregado em determinada imagem.

1.3.2 Realismo, estilo, ideologia

O realismo é pois uma noção relativa; não há realismo absoluto, nem mesmo simples realismo (convém sempre especificar de *qual* realismo se fala). Aliás, como a palavra, ou mais exatamente seu sufixo, *ismo*, indica, o realismo é uma tendência, uma atitude, uma concepção, em suma, uma definição particular da representação que se encarna em um *estilo*, em uma escola. Os historiadores e críticos de

arte recensearam assim diversos realismos[3] (diversas escolas realistas), e há poucas similitudes entre, por exemplo, o realismo reivindicado por Courbet em meados do século XIX, o "realismo socialista" que foi hegemônico nas artes na URSS durante vários decênios, o "neo-realismo" no cinema italiano de 1945 e o que se etiquetou às vezes como "realista" na pintura holandesa dos séculos XVII e XVIII.

Esses diferentes estilos realistas são evidentemente determinados pela demanda social, em particular, ideológica. O realismo socialista que, de todos os realismos, foi o que recebeu a mais explícita e mais nítida teorização, obedece assim a cânones relativos não só aos tipos de cenas representadas (na pintura: cenas de trabalho "socialista", reuniões de dirigentes, conferências, cenas militares etc), mas também, e sobretudo, à figura humana (gestos expressivos, tipos característicos, vestimentas, atitudes). As instruções aos artistas contidas em diversos discursos do ministro Andreï Jdanov, nos anos 30, especificam que essas figuras devem ser "mais realçadas, mais próximas do ideal" socialista: confissão límpida do fato de que o realismo tem menos a ver com o real do que com o ideal, a convenção.

Mas a própria noção de realismo não é pertinente com relação a todas as normas de representação. Em certas épocas da história da arte, a representação não visa de forma alguma ao realismo, porque não procura representar o real. Vamos citar o exemplo bem conhecido da arte egípcia, na qual muitas figuras representam cenas do além, e não deste mundo; mais geralmente, isso vale para todas as artes sacras, no sentido de André Malraux (arte dos deuses, anônima, inteiramente situada no domínio do sagrado e cortada da aparência), da arte grega arcaica às artes oceânicas, africanas etc. No fundo, é a própria noção do real que é ideológica, e o fato de esse conceito existir há séculos não deve mascarar sua falta de universalidade. Só pode, portanto, haver realismo nas culturas que possuem a noção de real e que lhe atribuem importância. Quanto às formas modernas do realismo (digamos, desde o Renascimento), elas provêm de um vínculo, também plenamente ideológico, estabelecido entre o real e suas aparências: reencontramos aqui a noção de "ideologia do visível", de que falamos na linha de Jean-Louis Comolli no capítulo 3, 3.2.

3. Uma exposição recente no Centro Pompidou em Paris, consagrada a tendências da arte do século XX, tinha assim por título: *Les réalismes*.

Convém, no entanto, observar que a imagem "sagrada" tornou-se hoje uma variedade mais rara, e que nenhum estilo representativo relativamente recente escapa totalmente à ideologia do real (senão à ideologia do visível). Em *L'art et l'illusion*, Gombrich não hesita em dizer que a única grande mudança em toda a história da arte é, enfim, a passagem da imagem primitiva (que vale como substituta da coisa, como ídolo) à

O realismo socialista no cinema (abaixo) e na pintura (em baixo).





imagem ilusionista, que remete ao visível. Sem chegar a tanto, é claro que mesmo a iconografia religiosa mais codificada (as repetitivas estátuas do Buda, por exemplo, sem falar dos ícones cristãos ortodoxos em que a presença divina está supostamente infusa) repousa sobre a representação parcialmente realista das aparências sensíveis — que pode, por outro lado, rejeitar essas aparências no domínio da ilusão (o "véu de Maya" da religião bramanista).

Essa ideologia do visível na representação culmina por exemplo na pintura acadêmica do século XIX, como mostrou Michel Thévoz (1980), que nela vê o "estágio supremo" da hegemonia do visível e da racionalização dessa hegemonia como engodo. Ele acrescenta que a hegemonia do olhar é apenas um efeito do sistema da troca generalizada, fundada nos *equivalentes gerais* (o ouro no domínio do valor econômico, o rei para o valor político, o falo para o domínio do simbólico). A hegemonia manifesta-se concretamente, no século XIX, por uma visibilização generalizada da experiência, em que o saber sobre o mundo tende a colocar este à distância e a fornecer modelos cada vez mais abstratos, cada vez mais matemáticos, a ponto de o real confundir-se com o descritível. O que caracteriza a idade acadêmica é que essa visibilização tem efeitos inteiramente negativos, de engodo, o "efeito de real" tornando-se um substituto neurótico e não mais uma abertura para a realidade: o visível torna-se aí ilusão de óptica generalizada. Para Thévoz, o realismo acadêmico é um idealismo.

Devemos observar, para terminar, que a reivindicação realista, importante na arte ocidental, também nela não foi universal: houve escolas que invocaram o Irrealismo, o não-realismo, o surrealismo, ou simplesmente uma concepção da Arte como "superando" o realismo. Convém citar esta frase de um fotógrafo do final do século XIX, Henry Peach Robinson, reveladora do desejo de arte da foto, que se sente limitado em sua função de reprodução: "A arte da fotografia não está na exatidão; começa a partir do momento em que ela é alcançada."

2. *O espaço representado*

Como já dissemos a propósito da percepção (cf. capítulo 1, 2.1), o espaço é uma "categoria fundamental de nosso entendimento" (Kant), aplicada à nossa experiência do mundo real. Do ponto de vista perceptivo, o espaço refere-se sobretudo à percepção visual e à percepção "háptica" (percepção ligada ao tato e aos movimentos do

corpo); dessas duas percepções, é aliás a segunda que nos dá o essencial de nosso "sentido do espaço", e a vista aprecia sempre o espaço em virtude de sua ocupação por um corpo humano móvel.

A representação do espaço nas imagens planas (pintura, foto, filme) só pode reproduzir alguns desses traços da visão do espaço, em particular, como também já vimos (cf. capítulo 1, 3.2), os relativos à *profundidade*. Mas, no que se segue, manteremos sempre em segundo plano esta idéia de que o espaço é uma categoria mais complexa do que sua representação icônica.

2.1 A perspectiva

2.1.1 A geometria perspectiva

A perspectiva é uma transformação geométrica, que consiste em *projetar* o espaço tridimensional sobre um espaço bidimensional (uma superfície plana) segundo certas regras, e de modo a transmitir, na projeção, uma boa informação sobre o espaço projetado; de maneira ideal, uma projeção perspectiva deve permitir que se reconstituam mentalmente os volumes projetados e sua disposição no espaço. As regras dessa transformação são muito variáveis, e existe, geometricamente falando, uma grande quantidade de sistemas perceptivos, pelo menos potenciais. Na prática, dois tipos principais foram utilizados:

1. As perspectivas de centro. Nesses sistemas perspectivos, retas paralelas entre si no espaço de três dimensões são transformadas em retas (ou em curvas) convergentes em um ponto. A variedade mais importante desse tipo é evidentemente a perspectiva de ponto de fuga central, inventada no Renascimento sob o nome de *perspectiva artificialis*, mas também foi preconizado às vezes o emprego de perspectivas "curvilíneas";

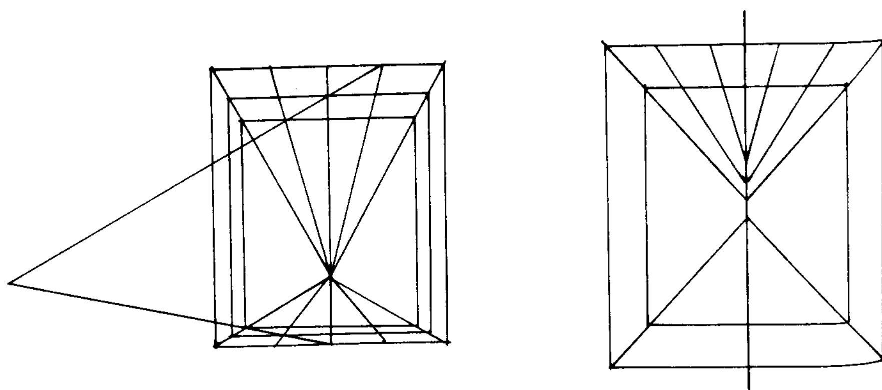
2. As perspectivas "de vôo de pássaro", em que as paralelas permanecem paralelas em projeção.

Entretanto, é sempre possível definir outros tipos, e alguns foram efetivamente utilizados na história das imagens. Citemos apenas a perspectiva dita "de espinha de peixe" (ou ainda "de eixo de fuga") em que as retas perpendiculares ao plano do quadro convergem para um eixo central, e não para um ponto. Em seu livro sobre a perspectiva, Erwin Panofsky apresenta inúmeros exemplos desse tipo

na pintura romana e na pintura da Idade Média, sem que se possa dizer aliás que se trata de sistema tão rigoroso quanto os que citamos anteriormente; em particular, o grau de convergência permanece razoavelmente arbitrário, e sobretudo esse sistema resolve muito mal o caso das outras retas, as não perpendiculares ao plano do quadro: a seu respeito trata-se mais de pseudo-sistema ou de quase-sistema.

2.1.2 A perspectiva como "forma simbólica"

Qualquer que seja o sistema considerado, o problema da perspectiva começa com sua utilização. Alguns sistemas são deliberadamente utilizados de modo muito convencional: é o caso por exemplo da *axonometria* dos arquitetos e dos topógrafos, que é um sistema não centrado, de retas paralelas. Os sistemas que foram historicamente usados na representação pictórica e depois fotográfica, têm todos esse mesmo valor de convenção, e nunca será demais insistir em que um sistema perspectivo pode ser sempre virtualmente substituído por outro sem que a informação dada pela imagem seja substancialmente alterada. Mas todos os sistemas foram escolhidos por outra coisa além de sua simples capacidade de informação, e, conscientemente ou não, cada sistema foi destinado a exprimir uma certa idéia do mundo e de sua representação — uma certa concepção do visível.



A perspectiva: à esquerda, perspectiva de ponto de fuga central; à direita, perspectiva de espinha de peixe.

Demos um pouco acima (cf. 1.3) o exemplo da perspectiva dita *invertida*. Ora, é claro que a escolha deste sistema (que mais é um pseudo-sistema) corresponde à preeminência concedida a certos valores simbólicos sobre o realismo visual; segundo Jean Wirth (1989), ela serve para *abolir* o espaço e a distância, ao trazer o fundo para a frente do quadro, e ao conferir-lhe escala maior que a do primeiro plano (o que é coerente com o grande tamanho, determinado simbolicamente, dos personagens do fundo). Assim, a perspectiva *cavaleira*, utilizada pela quase totalidade das estampas japonesas clássicas, e na qual não há ponto de fuga, corresponde a uma recusa em hierarquizar o próximo e o distante etc.

Ao contrário, no sistema dominante entre nós, que se impôs na pintura ocidental a partir do início do século XV com a *perspectiva artificialis*, procurou-se copiar a perspectiva natural processada no olho humano. Mas essa cópia não é desinteressada, e, dessa forma, concede-se à visão papel de modelo de toda representação. Assim, a perspectiva centrada, fotográfica, ainda que aqui tenha sido pouco tratada, testemunha também uma opção ideológica ou, mais amplamente, simbólica: fazer da visão humana a regra da representação.

Foi o que quis exprimir Panofsky, ao definir a perspectiva como a "forma simbólica" de nossa relação com o espaço. A noção de forma simbólica, já mencionada (cf. capítulo 3, 3.3.3), é devida ao filósofo alemão Ernst Cassirer para designar as grandes construções intelectuais e sociais pelas quais o homem se relaciona com o mundo (para ele, a linguagem como forma simbólica dos objetos na comunicação verbal, a imagem artística como forma simbólica das idéias na comunicação visual, os mitos e depois a ciência como forma simbólica de nosso conhecimento do mundo natural) — insistindo na relativa autonomia dessa esfera do simbólico, que se desenvolve e se constrói segundo suas regras próprias. Ao retomar essa noção, Panofsky visa mostrar, não que a perspectiva é uma convenção arbitrária, mas que cada período histórico teve "sua" perspectiva, isto é, uma forma simbólica da apreensão do espaço, adequada a uma concepção do visível e do mundo. Devemos insistir em que essas diferentes perspectivas nada têm de arbitrário, explicam-se ao contrário com referência ao contexto social, ideológico e filosófico que lhes deu origem. No que diz respeito em particular à *perspectiva artificialis*, ela se tornou possível (até mesmo necessária) pelo aparecimento, no Renascimento, de um "espaço sistemático", matematicamente ordenado, infinito, homogêneo, isótropo; aparecimento ligado ao espírito de exploração que ia

levar às "Grandes Descobertas" e também ao progresso da matemática em outros domínios. O importante é que essa forma de perspectiva apareceu, não em relação a uma verdade visual absoluta, mas como meio de divisão racional do espaço, correspondente à óptica geométrica — ou seja, para seus inventores, Leon Battista Alberti e Filippo Brunelleschi, *à maneira como Deus investiu o universo*. Essa perspectiva é então uma forma simbólica porque responde a uma demanda cultural específica do Renascimento, que é sobredeterminada politicamente (a forma republicana de governo aparece na Toscana), cientificamente (desenvolvimento da óptica), tecnologicamente (invenção das janelas vitrificadas, por exemplo), estilisticamente, esteticamente e, é claro, ideologicamente.

Essa maneira de apresentar a perspectiva renascentista como o produto puro e simples de um contexto intelectual e cultural é muito esquemática — e, aliás, não é exatamente a de Panofsky. Em seu livro *L'origine de la perspective* (1987), Hubert Damisch demonstra que a perspectiva não tem uma história, se a história for entendida dentro do modelo linear que leva do nascimento a morte — mas *histórias* — e que por meio dessas histórias sempre emprega a visão do mundo e o exercício do pensamento.

No fundo, o que Alberti e Brunelleschi descobriram, entre outras coisas, foi (dito evidentemente em termos anacrônicos) que o que é visto, "ecologicamente", no "mundo visual", não pode ser representado geometricamente sem renunciar à ilusão de profundidade. Foi essa descoberta, secundária no Renascimento (já que é o olhar de Deus que a *perspectiva artificialis* procurava simbolizar), que permitiu que o mesmo sistema fosse investido por outros valores simbólicos. Como veremos (2.3 adiante), a perspectiva instalou-se no teatro para ajudá-lo a hierarquizar os olhares em torno do olhar do rei, ao passo que, na pintura, cada vez mais considerou-se que a perspectiva centrada "representava" o modo especificamente humano de apropriação do visível.

2.1.3 O debate sobre a perspectiva

Por construção, a imagem perspectiva (designaremos assim daqui para frente a imagem construída segundo as leis da *perspectiva artificialis*) produz uma convergência das linhas em um plano; em particular, as linhas que representam retas perpendiculares ao plano da imagem convergente em um ponto, o *ponto de fuga principal*, também chamado às vezes de *ponto de vista*. O que significa que a

perspectiva é um sistema centrado, cujo centro corresponde, quase automaticamente, à posição do observador humano.

Foi esse traço considerado relevante em muitas discussões do século XX sobre a perspectiva. Por volta de 1970, desejou-se ver na perspectiva um sistema inteiramente adequado à emergência de um sujeito "centrado" no humanismo (e todo determinado por esta emergência). Como acabamos de observar, houve efetivamente, na história da arte ocidental, um encontro entre o centramento da concepção de mundo sobre o sujeito humano e um sistema perspectivo que tinha sido inventado para explicar a presença de Deus no visível (em Alberti o raio central, o que une o olho do pintor ao ponto de fuga principal, chama-se ainda *raio divino*). Mas esse encontro foi muito progressivo como, aliás, a própria constituição da noção de sujeito: esta, iniciada pelo humanismo, prossegue com Descartes e o *cogito*, com a filosofia das Luzes, com o romantismo. Assim, em certa medida, o centramento da representação e sua assimilação à visão humana são fenômenos mais característicos da pintura em torno de 1800 e, é claro, da fotografia incipiente.

> Convém particularmente relativizar as teses desenvolvidas (por Jean-Louis Comolli, Marcelin Pleynet, Jean-Louis Baudry, cf. capítulo 3, 3.2.3) sobre a câmara como máquina de fazer perspectiva, "logo" como instrumento marcado pela ideologia humanista e pela ideologia burguesa, que dela deriva. Além do fato de a câmara, como a máquina fotográfica, poder falsificar muitíssimo a perspectiva (basta usar focais muito longas ou muito curtas), não houve *uma* ideologia burguesa do século XV ao século XX, mas diversas formações ideológicas sucessivas que foram suas manifestações. A visão da história que tende a "achatar", uns sobre os outros, diversos valores simbólicos da perspectiva, que esta teve ao longo de vários séculos, não é portanto muito rigorosa. (Acrescentemos que para Damisch [1987], que critica com vigor essas teses, "o humanismo [toscano ou outro] não podia contentar-se com a perspectiva dita central, assim como não podia contentar-se com a definição pontual de sujeito [...] que é seu corolário".)

Inversamente, a posição acadêmica tradicional, que vê na perspectiva o único sistema cientificamente legítimo, encontrou novos defensores que, contra o relativismo histórico de Panofsky, sustentam a idéia de uma cientificidade, logo de validade absoluta, intemporal, do sistema inventado no Renascimento. É o caso de alguns teóricos da percepção, que distinguem insuficientemente a perspectiva óptica de sua representação nas imagens, e não vêem que considerar o olho como modelo da visão é uma ideologia como outra qualquer (mesmo que ela pareça mais natural).

Essas discussões devem ser relacionadas com as profundas transformações da representação no século XX. Pierre Francastel, em *Peinture et société* (1950), mostrou que as "revoluções" formais no interior da pintura traduzem uma profunda mudança de sensibilidade ao visual e o nascimento de uma nova concepção do espaço. Como diz muito bem Marisa Dalai Emiliani: "A crise da perspectiva na cultura moderna deve ser relacionada com a nova concepção de espaço, introduzida pelas geometrias não-euclidianas e, no domínio científico, pela teoria da relatividade; coincide, por outro lado, com a crise da função tradicional da arte como *mimese*, à qual a estética idealista opõe uma nova visão da arte concebida como conhecimento e linguagem."

Se essas discussões são a parte mais visível da reflexão recente sobre a perspectiva, são também a parte mais especulativa, e é justo mencionar que, simultaneamente, a investigação histórica sobre a perspectiva progrediu muitíssimo, numa linha bem "panofskiana". Assim, Miriam Schild Bunim (1940) traçou a história da representação do espaço, desde a arte paleocristã até o Renascimento, atribuindo a cada "etapa" uma correspondência com as concepções filosóficas e matemáticas e com os conhecimentos técnicos e culturais; John White (1957) forneceu uma história detalhada, não apenas da perspectiva linear no Renascimento, mas do que ele chama perspectiva "sintética", isto é, o sistema curvilíneo, mais empírico e menos rigoroso geometricamente do que o encontrado em Fouquet, Uccello e até, às vezes, em Leonardo da Vinci; Samuel Edgerton (1975) vinculou a perspectiva renascentista a vários fatores sociais e históricos como os progressos da cartografia; Michael Baxandall (1970 e 1972) aproximou-a da retórica humanista e dos desenvolvimentos da matemática etc. Todos esses autores, e muitos outros depois de Panofsky insistiram no fato de que a invenção da *perspectiva artificialis* é uma *redescoberta*, cuja novidade consiste menos na perfeição geométrica do que no valor simbólico que lhe é explicitamente atribuído — já que a Antiguidade greco-romana conhecia empiricamente a perspectiva, mas sem nunca lhe ter conferido tal valor. Após todos esses trabalhos, o já citado livro de Damisch, que integra os conhecimentos adquiridos (e os discute oportunamente), representa enfim, em sua complexidade, o estágio mais completo da reflexão atual sobre a perspectiva; para Damisch, a *perspectiva artificialis* é decerto uma invenção cuja história pode ser feita (ao mesmo tempo que a de suas aplicações na pintura), mas é também, mais profundamente, a manifestação histórica de um emaranhado de problemas filosóficos, presentes desde a invenção da perspectiva e ainda hoje atuais, já que são os problemas do ver e do pensar.

2.2 Superfície e profundidade

2.2.1 Espaço aberto, espaço fechado

Nem a perspectiva nem mesmo a profundidade são o espaço. Primeiro porque este se dirige de modo coordenado a nossas sensações visuais e táteis; depois porque, mesmo no interior do visível, a expressão icônica do espaço mobiliza muitos outros fatores além da perspectiva (em particular todos os efeitos de luz e de cores).

As alterações da representação pictórica no século XX evidenciaram, entre outras coisas, a preponderância excessiva que havia sido atribuída, pela importância dada à geometria perspectivista, à perfeição da ilusão de profundidade. A essa dominação da geometria reagiram alguns teóricos, por acharem-na sufocante. Assim, Pierre Francastel, em seu já citado estudo *Peinture et société* (1950) e também em certos ensaios reunidos em *La réalité figurative* (1965), propõe que se considere o espaço representado, não só do ponto de vista do visível e de sua geometria, mas de um ponto de vista múltiplo, fundado também na noção de "espaço social" de Durkheim e na noção de "espaço genético subjetivo" de Piaget e Wallon. Para ele, o espaço figurativo é uma verdadeira síntese da geometria e dos mitos próprios a uma sociedade, e, se o Renascimento valoriza a geometria euclidiana, a pintura moderna tenderá a reproduzir uma concepção mais "topológica" do espaço.

Já encontramos anteriormente, sob a forma de fantasia do espectador (cf. capítulo 3, 1.1.2), a idéia de que a representação do espaço pode ser mais ou menos racionalizada, mais ou menos visualizada. Em seus trabalhos, Francastel opõe à arte puramente visual, oriunda em sua opinião do Renascimento, o que ele chama de arte *objetiva*, fundada em uma concepção realista do objeto, que não resulta apenas da especulação intelectual sobre as percepções visuais, mas da combinação dessas percepções com as sensações táteis. O espaço dessa arte objetiva é "polissensorial e operatório", "prático e experimental"; é encontrado na arte da Idade Média e também no cubismo, na arte egípcia e nos desenhos infantis. É um espaço *aberto*

porque, fundado na noção de objeto e na geometria da proximidade, é, em si, ilimitado. Com relação a esse espaço "aberto", Francastel vê a dominação da perspectiva em cinco séculos de história da pintura como *fechamento* do espaço, que se torna limitado, de modo imaginário mas coercitivo, pela moldura da imagem, a qual se identifica por completo com as bordas do cubo perspectivo e significa concretamente a imposição da "grade" geométrica sobre o espaço real da experiência e dos objetos.

Ao prosseguir a reflexão de Francastel, Jean-François Lyotard destacou ainda, em seu *Discours figure* (1970), o aspecto negativo da construção perspectiva. Para Lyotard, o espaço sensível é organizado sob o modo da *diferença* e não da *oposição*: ora, a história da pintura é o perpétuo recalque da diferença em proveito da racionalização geométrica; Lyotard ressalta como momentos positivos dessa história aqueles em que a realidade não é mostrada segundo a óptica geométrica, mas se deixa ver "como se vê a paisagem antes de olhá-la", em Cézanne, por exemplo, e também no Masaccio dos afrescos da Capela Brancacci.

O livro de Lyotard defende uma estética bem precisa, a do figural, uma vez que a figura está ligada à emergência do desejo na representação (cf. adiante, 4.2.3) — estética, aliás, fortemente determinada pelo "freudo-marxismo" em voga em 1970, em cujo contexto Lyotard procurou depois desenvolver uma "economia libidinal". Sua leitura da organização perspectivista como repressiva é portanto apaixonante mas parcial. Ficaremos simplesmente com a idéia de que, assim como a perspectiva — qualquer que seja a perspectiva — mostra uma escolha simbólica, também o fechamento do espaço figurativo resulta da instituição de um corte do visível por um olhar, da definição do que chamaremos de **campo**, e mostra por isso, também simbolicamente, o privilégio concedido a esse olhar e à sua atividade (contra a "passividade" exaltada por Lyotard, retomando uma fórmula de Merleau-Ponty).

A palavra *campo*, nesse sentido, é de origem cinematográfica: designa, no cinema, o pedaço de espaço imaginário com três dimensões que é percebido na imagem fílmica. Sabe-se que essa noção, de origem empírica, está ligada à impressão muito forte de realidade produzida pela imagem de filme, que leva a acreditar sem dificuldade na realidade do campo como espaço profundo — e também a acreditar que esse espaço, como o espaço visível real, não pára nas bordas do

quadro, mas se prolonga indefinidamente além dessas bordas, sob a forma de fora-de-campo. É a famosa metáfora da moldura como "janela aberta para o mundo": ora, é significativo que essa metáfora, utilizada por André Bazin para a imagem cinematográfica, seja a mesma que Alberti usou com respeito à pintura perspectivista. A perspectiva, ao impor um centro ao espaço, impõe-lhe limites, organiza-o como o campo visto por um olhar (como uma *veduta*, uma vista, para retomar o nome sintomático que se dava às primeiras paisagens pintadas).

2.2.2 Campo e enquadramento

Essa definição de campo, que estende a toda a história das imagens figurativas a noção forjada pelo e para o cinema, é pois a tradução do que observamos anteriormente, a propósito do dispositivo e de sua dimensão espacial, definindo o enquadramento como atividade imaginária da pirâmide visual do pintor (cf. capítulo 3, 1.3.2): o campo é o resultado do enquadramento. Exatamente nesse ponto se vê como é difícil separar a parte da imagem da parte do dispositivo e da parte do espectador: se a imagem figurativa nos permite ver um campo visual, é porque somos capazes de referi-lo a um corte do espaço por um olhar móvel, nos termos do enquadramento perspectivo.

Essa operação tornou-se muito habitual com o cinema, no qual o enquadramento se manifesta como essencialmente móvel, sob a forma de "movimento de câmara". A mobilidade da câmara foi obtida quase desde os primórdios do cinema, primeiro colocada em um objeto móvel (barco, carro) e depois, quando se tornou mais leve, carregada no ombro. Desde então, a indústria cinematográfica inventou inúmeros aparelhos destinados a facilitar essa mobilidade e a torná-la mais calculável (grua, *dolly* e, mais recentemente, *steadycam* ou *louma*). Há muito tempo portanto que os operadores e os cineastas exploram toda a gama de possibilidades de movimentos da câmara.

Os aparelhos recentes permitem movimentos de amplitude e de flexibilidade muito grandes. Ao mesmo tempo têm tendência a sublinhar a equivalência entre enquadramento e olhar: é especialmente o caso do *steadycam*, o qual, por construção (trata-se de um arreio fixado no operador), é destinado a reproduzir os movimentos de um olho que se desloca livremente.
Em épocas anteriores, em que se dispunha de aparelhos menos aperfeiçoados, costumou-se utilizar o movimento de câmara de modo menos

estritamente ligado ao olhar humano. É o caso de diversos filmes europeus dos anos 20 (logo imitados por Hollywood). Em seu *Ballet mécanique*, Fernand Léger instala uma câmara na extremidade de um pêndulo, e a faz aproximar-se e afastar-se alternadamente do objeto filmado, sem que se possa atribuir esse movimento a nenhum olho diegético. Em alguns filmes alemães da mesma época, a preferência pelo desempenho da câmara deu origem ao que se chamou de "câmara desvairada" (*entfesselte Kamera*), como na cena de *Der letzte Mann* de Murnau (1926), em que a embriaguez do personagem é traduzida por um movimento giratório da câmara em torno dele, ou como em várias cenas de um filme que utilizou sistematicamente esse "desvario", *Variété*, de Ewald-André Dupont (1925).
Com referência a essas diferentes utilizações, Edward Branigan (1984) propôs distinguir movimentos "funcionais", a fim de construir o espaço cenográfico, seguir ou antecipar um movimento, seguir ou descobrir um olhar, selecionar um detalhe significativo, revelar um traço subjetivo de um personagem — todos os outros movimentos de câmara sendo "gratuitos": distinção útil para a análise de filmes, mas muito contestável no plano teórico.

Assim, embora a noção de "movimento de câmara" seja empiricamente muito aperfeiçoada, tem pouca consistência teórica e revela a complexidade da relação entre imagem, espectador e dispositivo. O espectador, a quem importa o filme terminado, não tem nenhum meio de saber como se comportou a câmara que produziu determinado plano; é pois forçado a reconstruir, de modo imaginário e aleatório, esse comportamento — mas não pode evitar essa reconstrução, o movimento do quadro em relação ao campo estando quase automaticamente referido a uma pirâmide visual imaginária. Recentemente, alguns teóricos, em busca de rigor, propuseram redefinir os "movimentos de câmara" unicamente a partir do que é visto na tela, como David Bordwell (1977), ao sugerir a utilização para isso de um modelo descritivo inspirado nas teorias construtivistas da percepção. Essa tentativa é interessante *a priori*, mas pouco convincente, já que, embora se consiga descrever os movimentos das manchas luminosas na tela, isso não resolve o problema essencial de *atribuir* esse movimento a *alguma coisa*. Em particular, é essencial para o espectador saber se foi a câmara ou o objeto filmado que se deslocou e, ainda que às vezes isso seja dificultado pelo caráter relativo do movimento do quadro, se essa atribuição faz parte da interpretação normal da imagem de filme.

A ambigüidade dos movimentos percebidos na tela foi muito destacada pelos teóricos do cinema. Jean Mitry discutiu longamente a noção de "movimento de câmara", em exemplos cuja interpretação é particularmente incerta. Assim, um tipo de plano que volta com freqüência nos *westerns* consiste em mostrar o condutor de uma diligência e seu acompanhante, enquanto a diligência avança: deve esse plano ser considerado como plano fixo com relação aos dois personagens? como movimento de câmara com relação ao fundo do cenário? ou nenhum dos dois? É ainda mais difícil responder, porque tal plano pode ser produzido de várias maneiras: seja fixando a câmara em uma verdadeira diligência que avança realmente na paisagem; seja acompanhando o movimento da diligência por uma câmara montada sobre um objeto móvel que se desloca com a mesma velocidade; seja ainda filmando em estúdio uma falsa diligência diante de uma transparência.

A expressão "movimento de câmara" é, portanto, uma simplificação de linguagem, imprecisa demais para pertencer ao vocabulário teórico. Foi exposta aqui porque ressalta, de modo insuperável, tanto a diferença entre campo e enquadramento quanto o elo imaginário extremamente forte que é estabelecido entre eles pelo dispositivo, logo pelo espectador.

2.2.3 A profundidade de campo

O campo é um espaço profundo, mas representado sobre uma superfície plana, e nessa representação a profundidade é inevitavelmente modificada, já que não se pode analisar por um único ponto de vista a mobilidade essencial do olho "ecológico". Entre as trapaças que essa modificação implica, há uma tão habitual que passa despercebida: a que consiste em produzir uma imagem uniformemente nítida, embora, na percepção real, a acomodação só aconteça em uma pequena zona espacial, o resto ficando *flou* (cf. capítulo 1, 3.2). Essa nitidez convencional foi a de quase toda a pintura, com algumas exceções (a dita perspectiva atmosférica no fundo das paisagens, por exemplo), até ao impressionismo, que justamente reagiu contra ela ao cultivar o *flou*. Está também onipresente na imagem fotográfica, na qual é resultante do que se chama *profundidade de campo* da objetiva.

Sobre esse ponto, foi a teoria do cinema que mais chamou a atenção, de maneira especial, ao unir profundidade de campo e realismo. Para André Bazin, em seu artigo "L'évolution du langage cinématographique" (por volta de 1950), a filmagem com grande profundidade de campo, em Orson Welles ou William Wyler por exemplo, produz um acréscimo de realismo, um "mais-real", porque o espectador tem assim a liberdade de olhar qualquer porção da imagem (como tem a liberdade de olhar qualquer porção de espaço na realidade). Essa tese foi vigorosamente contestada, sobretudo por Jean-Louis Comolli, que destacou que a profundidade de campo, já

presente no cinema primitivo, nem por isso havia sido utilizada como fator de realismo.

Convém de fato ir ainda mais longe e separar nitidamente expressão da profundidade e nitidez uniforme da imagem. Por um lado, pode-se muito bem produzir uma sem a outra (a profundidade pode muito bem ser sugerida por um segundo plano *flou* e uma imagem muito nítida pode ser composta de modo pouco legível em profundidade), e, por outro lado, a nitidez uniforme tira partido também da ocupação da superfície da imagem. Na imagem fotográfica, que não é obrigatoriamente nítida, ela resulta de uma escolha estilística deliberada, histórica, cujo uso com certeza não é determinado unicamente pelo desejo de mais ou de menos realismo, mas também, por exemplo, por um desejo de composição mais segura da imagem. Logo, vamos insistir: a profundidade de campo não é a profundidade do campo.

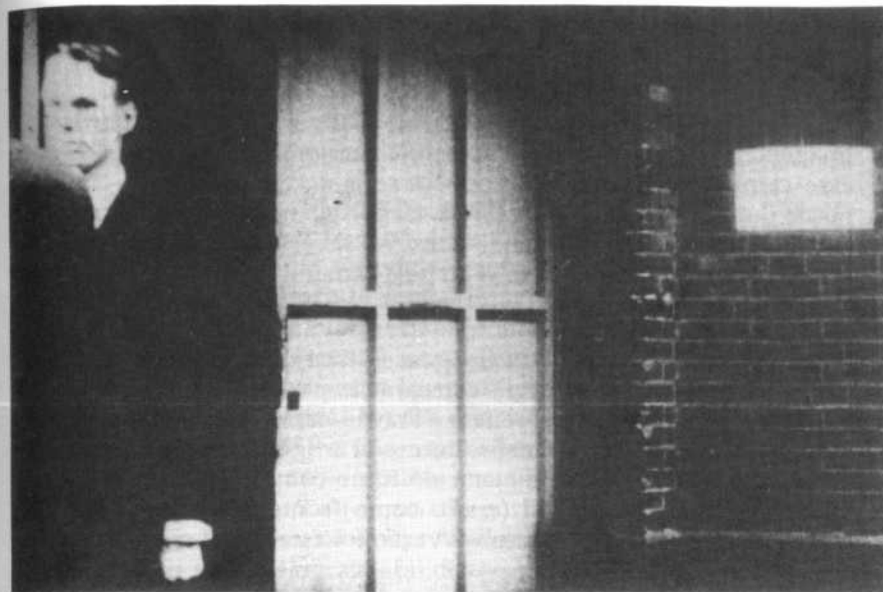
2.3 Do campo à cena

2.3.1 O fora-de-campo

A noção de *campo*, no sentido em que a definimos[4], só é plenamente adequada a um tipo de imagens historicamente definido: as provenientes do fantasma da pirâmide visual, fixa (como é o caso nas especulações do Renascimento sobre a perspectiva) ou móvel (como é o caso desde o final do século XVIII, com o desenvolvimento do estudo do natural). Ela deve portanto sua importância apenas ao fato de que esse tipo de imagens é, hoje ainda, de longe o mais difundido. É delas que iremos falar nestas últimas indicações sobre a representação do espaço.

Como dizíamos, foi o cinema que deu a forma mais visível às relações do enquadramento e do campo. Foi também ele que levou a pensar que, se o campo é um fragmento de espaço recortado por um olhar e organizado em função de um ponto de vista, então não passa

4. Existem outras definições possíveis, especialmente se a idéia de campo for referida não ao espaço tridimensional representado pela imagem, mas ao espaço bidimensional da superfície da imagem: fala-se por exemplo de "campo" plástico da imagem como "campo" de signos (Meyer Schapiro) etc.





O fora-de-campo no cinema (*Non réconciliés*, de Straub e Huillet, 1965) e na pintura (*O sacrifício de Abraão*, de Caravaggio, c. 1600): sempre uma questão de olhar de entrada ou de saída.

de um *fragmento* desse espaço — logo, que é possível, a partir da imagem e do campo que ela representa, pensar o espaço global do qual esse campo foi retirado. Reconhece-se a noção de **fora-de-campo**: noção também de origem empírica, elaborada na prática da filmagem cinematográfica, em que é indispensável saber o que, do espaço pró-fílmico, será e o que não será visto pela câmara.

Conforme sua dupla mobilidade (movimento aparente, mobilização do enquadramento), a imagem fílmica dá acesso, pelo menos potencialmente, de modo mais constante às partes não vistas do espaço diegético que constituem o fora-de-campo. É a observação fundamental feita por André Bazin em seu artigo "Peinture et cinéma" (1950), em que define a imagem de filme como "centrífuga" e seu quadro como *cache*[5] móvel (e não como fronteira intransponível e definitiva). Em seguida essa observação foi estendida, especialmente pelo exame sistemático das possibilidades práticas de passagem do campo para o fora-de-campo: a esse respeito, foi Noël Burch quem forneceu, em *Praxis du cinéma* (1969), a tipologia mais detalhada, ao distinguir seis segmentos do espaço fora-de-campo, segundo sua localização em relação ao campo (à esquerda, à direita, na frente etc), e três tipos principais de passagem.

O artigo de Bazin implicava uma comparação entre imagem fílmica e imagem pictórica, e visava concluir que o fora-de-campo, natural e essencial para a primeira, era quase proibido à segunda. No entanto, pode ser muito produtivo fazer funcionar, retroativamente, a noção de fora-de-campo a propósito da imagem fixa, pictórica ou fotográfica. Já falamos (cf. capítulo 3, 1.2 e 1.3) das imagens "descentradas" ou "desenquadradas" produzidas por alguns pintores ou fotógrafos, que supõem sejam considerados os contornos da imagem, do fora-de-campo. Se Degas ou Caillebotte costumam cortar seus personagens pela borda do quadro, é porque tencionam sugerir ao espectador que prolongue imaginariamente o quadro para além dessa borda[6]. Assim, certos autores chegaram a contestar totalmente a idéia de Bazin: para Jean Mitry, por exemplo, a pintura pode perfeitamente produzir efeito de fora-de-campo comparável ao do cinema, sobretudo se as condições de sua visão forem equiparadas às condições de visão do filme, por exemplo ao muni-la de uma cercadura preta.

Qualquer que seja, de fato, a pertinência da noção de fora-de-campo para a imagem fixa, existe uma diferença irredutível entre esta e a imagem mutável. O fora-de-campo na imagem fixa permanece para sempre não visto, sendo apenas imaginável; na imagem mutável, ao contrário, o fora-de-campo é sempre suscetível de ser desvelado, seja por um enquadramento móvel (um "reenquadramento"), seja pelo encadeamento com outra imagem (por exemplo em um campo-contracampo cinematográfico). É a distinção que Noël Burch faz entre fora-de-campo *concreto* (no fora-de-campo momentâneo acham-se elementos já vistos e que se podem imaginar mais concretamente) e fora-de-campo *imaginário* (o que comporta elementos que ainda não foram vistos). Também, os efeitos "locais" de fora-de-campo são mais desenvolvidos e mais eficazes no cinema; o olhar em direção ao exterior do quadro é um meio banal de "interpelação" do fora-de-campo, que suscitará facilmente a idéia de que alguém ou algo é olhado — ao passo que na pintura tal olhar será percebido como mais atinente ao espectador.

No exame do artigo de Bazin, Jean Mitry afirma que a tendência da imagem fílmica ao fora-de-campo provém essencialmente do fato de essa imagem jamais se produzir sozinha. Dessa forma, diz, a pintura seqüencial, com imagens múltiplas, produz um fora-de-campo comparável ao do cinema (dá como exemplo as *vias-sacras*, seqüência de catorze quadros expostos nas igrejas que representam a paixão de Cristo). Mas essa idéia não convence de todo, e esse "fora-de-campo" está bem longe da eficácia e da imediatidade do fora-de-campo do filme.

2.3.2 Cena e encenação

Se o fora-de-campo cinematográfico remete à idéia de uma pirâmide visual móvel (que se inscreve, portanto, em uma história da vista que excede em muito a do cinema), tem também outra origem, aliás ligada à primeira: o teatro. Em praticamente todas as suas formas, pelo menos no Ocidente, o teatro implica um duplo espaço: o de uma área de interpretação, em que os atores devem representar as personagens, e o de uma "reserva", em que os atores tornam a ser atores enquanto esperam para reencarnar o personagem.

A segregação entre esses dois espaços, como aliás entre o espaço de cena e o da sala, veio bem tarde (na França, é somente em 1759 que

5. Papel preto destinado a cobrir uma parte da película a ser impressionada. (N.T.)
6. É importante observar que esses desenquadramentos foram na época (último quarto do século XIX) violentamente criticados como contaminação da convenção pictórica dominante do enquadramento por uma abordagem visivelmente fotográfica.

se suprimem as *banquetas* instaladas no palco para espectadores privilegiados), e pode-se dizer que foram precisos três séculos, do XVI ao XVIII, para codificar de maneira mais ou menos estável a forma de representação teatral hegemônica no século XIX sob o nome de "teatro à italiana" e, em particular, para codificar a ilusão teatral. No tocante à representação do espaço, é notável que o esforço de grandes cenógrafos, sobretudo italianos (Torelli, os Della Bella, Servandoni), vise consolidar essa ilusão por meios paralelos aos da pintura, como a perspectiva, é claro (voltaremos a isso), e também a instituição de um quadro de cena ou a utilização da cortina que materializou a superfície desse quadro — que o enorme maquinário mobilizado pela ópera e pelo teatro barrocos procura sempre fazer passar de um *quadro* para outro.

É evidentemente absurdo fazer coincidir a história da pintura com a do teatro e a do cinema. É sugerida aqui uma certa convergência dessas três histórias entre o Renascimento e a invenção do cinema, em torno de uma noção central, a de **cena**. A palavra cena é aliás muito ambígua, já que designa simultaneamente o espaço real, a área de interpretação, por extensão metonímica, o lugar imaginário onde se desenvolve a ação, e o fragmento de ação dramática que se desenrola em uma mesma cena (logo, um pedaço unitário da ação), portanto determinada unidade de duração. Em sua complexa relação com o teatro, do qual é herdeiro mas ao mesmo tempo se defende, o cinema retomou quase todos esses sentidos, acentuando ora um, ora outro; quanto à pintura, ela seguiu ainda mais de perto a história do teatro, e a concepção cênica do espaço nela começou a aparecer com a organização perspectivista. Nas artes figurativas, a cena é, no fundo, a própria figura da representação do espaço, materializando bem, com a instituição do fora-de-campo (dos bastidores do teatro), o comprometimento entre abertura e fechamento do espaço, que é o de toda a representação ocidental moderna — ao mesmo tempo que significa a não existência de representação do espaço sem representação de uma ação, sem diegese. Sobretudo, no cinema e na pintura como no teatro, a noção de cena veicula a própria idéia de unidade dramática que está no fundamento dessa representação.

Se o espaço é representado, é sempre como espaço de *uma ação*, ao menos virtual: como espaço de uma encenação. A função de diretor só apareceu tardiamente no teatro, mas tornou-se hoje uma função criadora, artística, às vezes considerada como igual à do autor ou à dos atores. Isso é ainda mais verdadeiro no cinema, em que a equivalência entre realizador, diretor e criador da obra é usual desde a famosa "política dos autores" dos anos 50. A importância crescente atribuída a quem exercia, no início, apenas a função técnica de instalação e de coordenação só se explica, de fato, com referência ao modelo cênico de espaço, cujo caráter profundamente unitário suscita a idéia de um responsável absoluto, diretor — ou pintor.

2.3.3 A cenografia

A cena teatral moderna, como já dissemos, apareceu como espaço em perspectiva e, como a pintura perspectivista, foi primeiro muito marcada pelo centramento. Em um capítulo (intitulado "Fabrique de l'illusion") da *Histoire du théâtre en France*, Jean-Jacques Roubine cita este texto de 1699: "Troque de lugar na ópera tanto quanto quiser e, depois de ter experimentado todos eles, será enfim obrigado a confessar que o melhor é o do meio da platéia", e conclui: "É porque a perspectiva frontal era destinada ao olhar do príncipe e só a ele." A arte do cenarista consistiu pois, desde o século XVIII, em conciliar essa perspectiva central com "uma infinidade de olhares comuns situados em diferentes pontos da sala".

Reconhecem-se os mesmos problemas encontrados pela pintura do Renascimento (como subordinar a representação a um centro e, em seguida, como escapar à tirania desse centro), e de fato há entre pintura e teatro um lugar de encontro mais visível que outros, a saber, a *cenografia*. Como mostra a etimologia, esse termo técnico designa a arte de pintar (em perspectiva) os cenários da cena à italiana — e depois, mais amplamente, a arte de fixar os cenários, enfim, o modo como são representados os lugares. Em um livro de 1970, intitulado exatamente *Scénographie d'un tableau*, Jean-Louis Schéfer, invertendo a filiação histórica, analisava uma tela do século XVI como uma encenação de teatro; a noção de cenografia foi aí considerada em seu sentido mais amplo, compreendendo a representação dos lugares e até incluindo as relações entre personagens e arquitetura. Essa tendência acentuou-se com a retomada do termo por parte da crítica de cinema (especialmente em Alain Bergala e Pascal Bonitzer), em que o termo "cenografia" designa de fato o aspecto espacial da encenação, ao passo que a expressão "encenação" está cada vez mais restrita apenas ao aspecto dramático, sobretudo à "direção de atores". É claro que são lamentáveis essas confusões terminológicas, mas elas têm pelo menos a vantagem de sublinhar o profundo parentesco entre a cena teatral e

sua cenografia, por um lado, a encenação pictórica, por outro, e, enfim, a construção, na *cena* de filme, de um espaço diegético unificado dramaticamente.

Essa natureza mista do espaço cinematográfico foi percebida há muito tempo, e Pierre Francastel, por exemplo, consagrou-lhe um artigo (complexo e até um pouco confuso). Mais recentemente, Eric Rohmer (1977) tentou distinguir três tipos de espaço no filme:
— espaço pictórico, ou imagem cinematográfica como representação de um mundo;
— espaço *arquitetônico*, correspondente às partes do mundo, naturais ou fabricadas, dotadas de existência objetiva no pró-fílmico;
— espaço *fílmico*, "espaço virtual reconstituído em [o] espírito [do espectador] com o auxílio dos elementos fragmentários que o filme lhe fornece".

Essa distinção, que coincide muito com a distinção entre espaço plástico, espaço pró-fílmico e espaço diegético, é infelizmente mais difícil de se estabelecer do que parece, como mostra o próprio ensaio de Rohmer, no qual aparece a dificuldade de separar o arquitetônico do fílmico.

A cenografia foi a apropriação, pelo teatro, de uma técnica pictórica de expressão do espaço a partir de um ponto de vista, a perspectiva; no filme, que possui a perspectiva por construção, a expressão do espaço é um processo sintético em que a atividade cenográfica se desloca, e ele deve preservar a coerência das vistas sucessivas. Entre o teatro clássico e o cinema, está toda a história do espaço na pintura, seu descentramento, sua não-limitação, sua explosão.

3. *O tempo representado*

Se o espaço ocasiona uma representação altamente simbólica, o que dizer do tempo? De fato a própria imagem se manifesta sempre no espaço mas só algumas imagens têm dimensão temporal. Ora, quase sempre as imagens também se incumbem, embora às vezes de modo secundário, de fornecer informação sobre o tempo do acontecimento ou da situação que representam; é preciso portanto que essa informação seja representada de maneira inteiramente convencional, codificada. As táticas utilizadas para isso são numerosas, e sem dúvida não poderemos examiná-las exaustivamente — mas apenas indicar as principais das que foram arroladas pela história das imagens.

3.1 A noção de instante

Como já dissemos a respeito do tempo do espectador, o modo normal de apreensão do tempo é o da duração, mesmo curta. Caso se imagine encurtar essa duração aos limites do sensível, ela tornar-se-á o que se chama, termo inadequado para uma definição exata mas espontaneamente compreensível, o **instante**. A imagem fixa teve uma relação privilegiada com a noção de instante, na medida em que esta procura extrair de maneira imaginária, do fluxo temporal, um "ponto" singular, de extensão quase nula, que se aproxima da imagem (ela que tem dimensão temporal intrínseca totalmente nula).

3.1.1 O "instante pregnante"

Com o aparecimento de um estilo mais naturalista na pintura a partir do fim da Idade Média, a maioria das cenas representadas pela pintura tornaram-se cenas com referente real; até as cenas religiosas como a Anunciação foram pintadas como se tivessem acontecido na realidade, ou melhor, como se tivessem sido arremedadas por figurantes em carne e osso, "encenadas".

Cada vez mais se teve a impressão de que o quadro representava, fixando-o, um momento de um acontecimento que havia realmente existido — mesmo que esse acontecimento fosse apenas a representação, sob forma teatral, de um acontecimento irrealista, sobrenatural. Formulou-se então a questão sobre a relação entre esse momento e esse acontecimento. De fato, à medida que seus meios técnicos de reprodução da realidade progrediam, a pintura se achou mais presa entre duas exigências contraditórias: representar *todo o acontecimento*, a fim de que fosse bem compreendido, ou dele representar *apenas um instante*, a fim de ficar fiel ao verossímil perceptivo. Foi somente no século XVIII que uma resposta teórica explícita foi dada a esse dilema; a resposta, muito astuciosa, consiste em considerar que não há contradição entre as duas exigências da pintura representativa, e que se pode com legitimidade representar todo um acontecimento figurando apenas um de seus instantes, *contanto que se escolha o instante que exprime a essência do acontecimento*: é o que Gotthold-Ephraim Lessing, em seu tratado *Laocoon* (1766), chama de o **instante pregnante**.

O instante pregnante (ou "instante mais favorável") é pois definido como um instante que pertence ao acontecimento real e que é fixado na representação. Essa noção foi muito útil na pintura — tanto



O instante pregnante (ou convém dizer aqui o instante decisivo?)

mais útil porque na prática já era aplicada bem antes de sua teorização — mas baseia-se em um pressuposto que não é sustentável. De fato, não há motivo para que um instante particular de um acontecimento real possa resumir toda a sua significação, como a invenção da fotografia instantânea permitiu verificar, ao mostrar que não havia "pontos" temporais. A filosofia, aliás, já repetiu muitas vezes que supor que possa existir uma fração de tempo, por menor que seja, sem movimento, torna a noção de movimento inexplicável.

O instante pregnante de fato é uma noção de natureza plenamente estética, que não corresponde a nenhuma realidade fisiológica, e representar um acontecimento por um "instante" só é possível buscando apoio, bem mais do que pensava Lessing, nas codificações semânticas dos gestos, das posturas, de toda a encenação. Para retomar o exemplo dado no começo, as Anunciações dos séculos XV e XVI são feitas, como demonstrou Michael Baxandall, para representar um "momento" particular do acontecimento (ficcional) em questão — mas a escolha e a própria definição desse momento são feitas com referência a uma codificação de natureza retórica, que distingue tradicionalmente cinco momentos sucessivos, correspondentes a cinco estados de alma da Virgem. Algumas Anunciações são muito dramatizadas (a de Botticelli, por exemplo) e parecem fixar "fotograficamente" um instante real; mas todas foram produzidas com referência a um *sentido*, determinado por um *texto*, e é muito pouco provável que figurantes em carne e osso tenham alguma vez encarnado essas posturas, mesmo pelo espaço de um instante.

3.1.2 O "instante qualquer"

Essa divisão entre vontade de fixar o instante real e as exigências do sentido, que a doutrina do instante pregnante queria absorver, reapareceu cada vez mais forte à medida que se desenvolveram os meios de fixação do instante, com a foto. O instantâneo fotográfico, que se tornou possível por volta de 1860, permitiu enfim o acesso a uma representação autêntica de um instante extraído de um acontecimento real. Foi a partir dessa possibilidade de retenção de um instante *qualquer* que se percebeu que os supostos instantes figurados pela pintura tinham sido inteiramente reconstruídos.

O que está em jogo na oposição instante pregnante/instante qualquer é menos a possibilidade técnica de *interromper* o visível do que a oposição entre duas estéticas, duas ideologias de representação do tempo na imagem fixa. A preferência pelo instante qualquer apareceu, antes mesmo da invenção da fotografia, em certos gêneros pictóricos que se esmeravam em dar a ilusão de que não se havia escolhido o momento representado. Um pintor como P.-H. de Valenciennes especializou-se, em torno de 1780, na pintura de paisagens ao natural, nas quais atribui grande importância aos fenômenos meteorológicos; em um pequeno livro de conselhos aos pintores publicado em 1800, especifica que é preciso pintar o mais depressa possível para tentar, de alguma forma, ser mais veloz do que o tempo: aí está uma certa prefiguração do instantâneo. Encontra-se o mesmo gosto pela figuração dos estados da atmosfera (chuva, tempestade, nuvens) em muitos outros pintores, como Granet e Constable por exemplo. Em todos, o gosto do instante qualquer remete ao sentimento mais amplo do *autêntico*, que se tornou, em fins do século XVIII, valor estético, primeiro menos, depois cada vez mais importante, inclusive em detrimento do *sentido* da imagem.

A fixação, tecnicamente simples, do instante qualquer pela fotografia, não resolveu o problema, longe disso. É notável, ao contrário, que a estética do instante pregnante, isto é, do instante significante, tenha sido buscada pela fotografia de arte. Há toda uma família de fotógrafos em torno do gosto pelo *instantâneo expressivo*: instantâneo, logo, que retém um instante autêntico, *a priori* qualquer — mas expressivo, portanto que visa o sentido, a pregnância. Toda a arte desses fotógrafos (pensamos em Cartier-Bresson, em Doisneau, em Robert Frank, em Kertesz) consiste em captar esse instante, em saber enquadrar e disparar com segurança. Com isso, não obtêm instantes pregnantes no sentido pleno em que o entendia Lessing, e o sentido de suas fotografias continua bem mais ambíguo do que o das pinturas de acontecimentos: aliás não é raro que explorem essa ambigüidade, por exemplo, no senso de humor.

3.1.3 A "imagem-movimento"

Se a imagem-movimento aparece aqui, é unicamente porque sua invenção alterou os dados da representação do instante, em pelo menos dois sentidos:

— por um lado, ao permitir a representação do tempo de um acontecimento, sem ter de recorrer à tradução mais ou menos arbitrária desse tempo através de um de seus instantes;

— por outro lado, ao multiplicar os instantes quaisquer, já que o fotograma de filme fixa um instante (aproximadamente 1/50 de segundo à velocidade normal atual de tomadas de vistas) que não é determinado por nenhum *a priori* semântico, nem mesmo inconsciente.

O filme (no sentido material: a película) é uma coleção de instantâneos — mas a utilização normal desse filme, a projeção, anula todos esses instantâneos, todos esses fotogramas, em prol de uma única imagem em movimento. O cinema é portanto, por seu próprio dispositivo, negação da técnica do instantâneo, do instante representativo. No cinema, o instante só se produz na base do vivido, sempre cercado de outros instantes (cf. capítulo 3, 2).

3.2 O tempo sintetizado

3.2.1 Montagem e colagem

No fundo, a representação de um instante de um acontecimento está praticamente sujeita à utopia: com exceção de algumas imagens em que se cultiva o aleatório (instantâneos fotográficos automáticos, em intervalos regulares, por exemplo), esse instante é sempre escolhido em virtude do sentido a exprimir, depende da fabricação. A doutrina do instante pregnante, por sua insistência sobre a significação de conjunto da imagem, destaca esse caráter fabricado, reconstituído, sintético, do dito "instante" representado — que só é obtido de fato por uma justaposição mais ou menos hábil de fragmentos pertencentes a instantes diferentes. Tal é o modo habitual de representação do tempo na imagem pintada: ela retém, para cada uma das zonas significantes do espaço, um momento ("o momento mais favorável"), e opera depois por síntese, por colagem, por montagem.

Essa síntese foi tornada mais visível em formas de pintura que, ao renunciarem à pretensão de captar o instante único, exibiram ao contrário o processo de justaposição de uma pluralidade de instantes no interior de um mesmo quadro. As primeiras obras sistemáticas nesse sentido foram as do cubismo analítico (embora esse não tenha sido seu propósito), e os princípios do cubismo consistem essencialmente em tirar as conclusões da lição de Cézanne, segundo a qual toda figura natural pode decompor-se em volumes simples (esferas, cubos etc), e, por outro lado, em aumentar os pontos de vista diferentes sobre o mesmo sujeito no interior de um único quadro. Esse segundo princípio leva à construção do quadro como uma colagem imaginária de fragmentos que possuem, cada um, sua lógica espacial — e também, muitas vezes, sua lógica temporal.

Mas certamente foi o cinema que, com a prática e em seguida com a teoria da montagem, permitiu, em primeiro lugar, ampliar a noção de tempo sintetizado à imagem mutável, e depois voltar à síntese do tempo na imagem fixa, para repensar-lhe as modalidades. Esse empreendimento foi levado a termo por S. M. Eisenstein, em seu tratado *Montage* (1937-1940) e em vários textos da coletânea *Cinématisme* (reunindo artigos do período 1938-1946).

Assim, Eisenstein analisa o retrato da atriz russa Ermolova por Valentin Serov como um caso típico de "cinematógrafo em potencial", dizendo que esse retrato é construído como uma colagem de quatro partes

delimitadas visivelmente por superenquadramentos dentro do quadro principal, que permite isolar retratos no interior do retrato, ao definir a cada vez um novo ponto de vista; ora, esses quatro pontos de vista correspondem a quatro enquadramentos diferentes (e a quatro distâncias de "tomadas de cenas" diferentes), logo, são incompatíveis. Fazê-los coexistir no mesmo quadro depende pois de muita habilidade, e sua justaposição baseia-se no mesmo princípio da montagem cinematográfica — princípio que está, para Eisenstein, mais próximo da *acumulação* do que da *seqüencialidade*.
Em uma passagem do *Montage*, Eisenstein analisa quase do mesmo modo uma gravura de Daumier, *Ratapoil offrant le bras à la République*, mas para destacar mais diretamente a montagem temporal: a posição do personagem Ratapoil é nela desmontada, membro por membro, para mostrar que as diferentes partes do corpo representam momentos sucessivos de um mesmo gesto global.

As análises de Eisenstein parecem às vezes um pouco forçadas; só têm sentido, de fato, se for admitido seu postulado segundo o qual a história da representação inclui e ultrapassa a pintura e o cinema, em proveito de grandes princípios icônicos que atravessam todas as épocas e todos os tipos de imagens. Mas, de modo muito coerente, é o mesmo postulado que informa sua concepção da montagem, complexa e generalizada ao extremo. Para Eisenstein, a montagem é um fenômeno onipresente (na poesia como no filme ou nas artes plásticas) que repousa em última instância sobre um decalque formal do funcionamento do espírito humano, por análise e síntese (Eisenstein é um dos grandes adeptos da tese de que a imagem é compreensível porque "se assemelha" em sua organização, ao psiquismo do espectador, cf. capítulo 2, 1.3).

Essa teoria da montagem cinematográfica tem o inconveniente de conceber a montagem exclusivamente como processo expressivo e semântico, em detrimento de seu aspecto perceptivo e representativo. Aplicada ao cinema, levou seu autor a relançar, sob uma forma muito parecida, a questão do "cinema intelectual" (cinema no qual a montagem é toda determinada pela busca de relações semânticas, como puro quebra-cabeça), logo, com tendência a esquecer que um plano de filme tem não apenas sentido, mas também *uma duração*. Em compensação, e paradoxalmente, ela se revela muito sugestiva, se aplicada às imagens fixas. Mesmo que não se aceitem todas as análises de Eisenstein, o princípio é aplicável a inúmeros quadros cujo tema são fatos, o que costuma ser analisado como justaposição, na forma de uma "colagem" invisível, de momentos distintos do mesmo acontecimento.

É o caso de nosso exemplo fetiche da Anunciação, em que quase sempre a atitude da Virgem não corresponde, temporalmente, à do anjo — sem falar dos numerosos casos em que a própria Virgem é figurada à custa de uma montagem de mãos, de um busto, de uma cabeça, que não são estritamente contemporâneos uns dos outros.
Cabe também assinalar um dos exemplos favoritos de Eisenstein, *L'embarquement pour Cythère* de Watteau, visto por ele, após uma observação do escultor Auguste Rodin, como um verdadeiro "corte" cinematográfico, mostrando diversos estados sucessivos de um casal genérico de namorados, primeiro sentado na grama, depois se levantando e em seguida dirigindo-se ao barco.

A colagem temporal é, pois, o modo mais freqüente de representação do tempo na pintura, mesmo quando esta pretende representar um instante único, já que, como vimos, o instante pregnante é quase sempre equivalente a uma pequena montagem.

Pode-se ainda perguntar se a própria fotografia, quando o tempo de exposição excede o do instantâneo mais breve, não funciona da mesma maneira. A ação da luz sobre a superfície fotossensível produz-se em toda a duração da abertura do obturador, qualquer que seja ela: se for um pouco longa (suponhamos a partir de um décimo de segundo), a foto fixa a marca de pequenas modificações temporais, especialmente de pequenos movimentos (mas não só: a luz, por exemplo, é que pode ter variado), de forma contínua. Essa marca não aparecerá, portanto, tão articulada quanto as colagens ou montagens de que falávamos anteriormente, uma vez que é contínuo, ininterrupto. Em todo o caso a imagem terá de certo modo *acumulado tempo*, *desdobrando*-o espacialmente (cf. capítulo 3, 2.2.2). Esta poderia ser a fórmula mais geral da síntese temporal na imagem: a pontos diferentes no espaço da imagem correspondem pontos diferentes no tempo do acontecimento representado.

3.2.2 Seqüência e intervalo

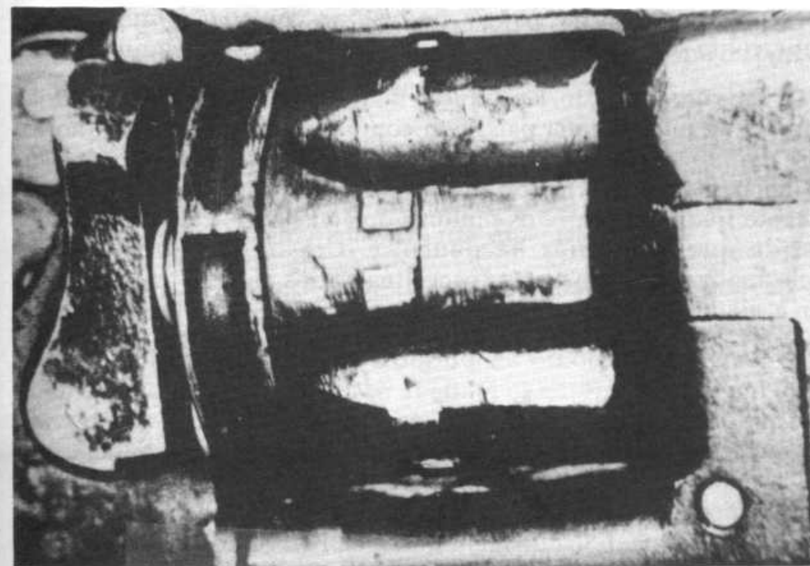
Além do modo da *acumulação*, a montagem tal como a define o cinema ainda chamou a atenção para outro modo de relações temporais na imagem (mutável ou fixa, mas, dessa vez, necessariamente *múltipla*). Esse modo é o do *salto* entre dois planos sucessivos, isto é, de uma montagem de dois planos na qual é menos importante o que une os dois planos (sua interação) do que o que os separa, que designaremos por **intervalo** entre eles.

Em musicologia, um intervalo é a distância entre duas notas, mensurável pela relação de suas freqüências; o ouvido um pouco treinado consegue facilmente reconhecer e apreciar essas distâncias, e a música funciona assim, concreta e positivamente, com base no que em si é apenas uma relação abstrata. Foi esta última observação que permitiu a utilização metafórica, pelo cineasta russo Dziga Vertov, do termo intervalo para designar a distância entre duas imagens de filme. Naturalmente, essa distância não é mensurável; mas Vertov propôs fazer dela o fundamento de um tipo de cinematografia deliberadamente não-narrativa e até não-ficcional, na qual a significação e a emoção nasceriam da combinação de tais relações abstratas (entre formas, durações, enquadramentos etc). A "teoria dos intervalos" foi apenas esboçada por Vertov, mas o confronto entre seus escritos e seus filmes evidencia que ele pretendia levar a metáfora bem adiante e aplicar a noção de intervalo tanto a planos sucessivos (intervalo "melódico" na música) quanto a imagens simultâneas (intervalo "harmônico"), como nas famosas superposições múltiplas de *L'homme à la caméra* (1929).

Para aquele que a lançou na teoria do cinema, a noção de intervalo não é expressamente de ordem temporal, e, para Vertov, o intervalo entre dois planos pode ser ao contrário totalmente acronológico. Mas essa noção pode ser estendida com proveito ao que estamos tratando, a representação do tempo, para designar todos os casos nos quais, entre duas imagens diferentes, temporalizadas ou não, há hiato temporal, a passagem brusca de um estado temporal para outro, sem que se possa restabelecer nenhuma continuidade. No cinema, os exemplos são bastante numerosos, com o que se chama *salto* (ou às vezes com o termo inglês, *jump cut*), que se define como uma mudança de plano em que o ponto de vista é mantido, mas uma elipse temporal é produzida.

Em um artigo de 1984, David Bordwell mostrou que o salto é uma figura estilística, cuja utilização em um filme deve relacionar-se historicamente com as normas formais em vigor para esse filme. Por exemplo, os saltos em *Acossado*, de Jean-Luc Godard (1959), são feitos para serem visíveis, de acordo com as normas do que Bordwell chama "cinema de arte"; em compensação, os saltos em Méliès são feitos para serem, senão invisíveis, pelo menos obliterados em proveito do efeito fantástico; da mesma maneira, os numerosos saltos nos filmes mudos de Pudovkin passam despercebidos porque são feitos na prática generalizada da montagem curta e descontínua.





O intervalo: entre estes dois fotogramas sucessivos de *Acossado* (J.-L. Godard, 1959), um salto visual, que não é anulado nem pela conexão metonímica (da mão que segura o revólver, ao revólver), nem pela conexão metafórica (a mão como revólver).

O salto é, portanto, como o aspecto perceptivo do intervalo (que é mais de ordem cognitiva): se o primeiro só está presente na imagem temporalizada, o segundo é possível em casos mais amplos. Pode-se, assim, falar de intervalo (temporal) entre duas imagens fixas pertencentes a uma mesma série ou a uma mesma seqüência. É a imagem instantânea, e especialmente a fotografia, que se presta melhor à constituição de séries em que o tempo é marcado (e que podem assumir a forma mais rígida da seqüência), porém, encontram-se exemplos até na pintura. Pode-se dizer que o intervalo é tanto mais interessante a considerar, tanto mais poderoso no plano estético, quanto menos narrativas forem as imagens entre as quais ele se produz. Em uma seqüência fotográfica de Duane Michals, por exemplo, que conta uma historieta, em geral de tipo fantástico ou sobrenatural (aparições, imagens do duplo etc), a distância temporal entre as fotos sucessivas é imediatamente relacionada com um tempo diegético coerente que permite preencher mentalmente essa distância. Assim, nas seqüências pictóricas tradicionais, cujo protótipo continua a ser a via-sacra, cada imagem representa um esquete semi-autônomo, e a distância entre as imagens sucessivas é preenchida intelectualmente pelo conhecimento que se tem da história contada: é muito difícil sentir, como salto, a passagem de um episódio para o seguinte.

Em compensação, a produção de várias fotografias ou de várias pinturas de uma mesma paisagem com intervalo de algumas horas, por exemplo, originará obras que, com pouca carga narrativa, insistirão na passagem do tempo entre momentos sucessivos. É o caso, bastante freqüente, entre os pintores do ao ar livre, como Valenciennes, de que falávamos há pouco; é o caso, com projeto mais intelectualizado, dos artistas "conceituais" dos anos 70 e 80 que utilizam a seqüência de fotografias justamente para figurar o tempo.

A representação do tempo sob a forma de intervalo é sempre muito intelectual, mesmo se fundada na sensação de instantaneidade transmitida eventualmente pelas imagens unitárias que o intervalo separa. O intervalo consiste sempre em manter uma distância, um afastamento, uma diferença visual entre duas imagens, e em mostrar o tempo por essa diferença. Assim, o intervalo é ainda mais perturbador perceptivamente na imagem mutável. Falávamos de Vertov e de suas superposições, mas convém também mencionar os numerosos exemplos de intervalos visuais na obra recente de Jean-Luc Godard, sobretudo nas produções em vídeo, como *Puissance de la parole* (1988) ou *Histoire(s) du cinéma* (1989). O intervalo tal como o pratica Godard é bastante parecido com o que desejava Vertov: tensão mantida entre duas imagens, ou mais, com fins expressivos. O tempo não é aí sistematicamente manifestado; mas a gama explorada por Godard é vasta e nela o intervalo temporal é, entre outros, muito freqüente.

3.2.3 A imagem-duração

Falando estritamente, o que chamaremos *imagem-duração*, isto é, a imagem temporalizada na qual se inscreve um registro do fluxo temporal, não provém da síntese temporal. Se um plano de filme dura 22 segundos é porque, quase sempre, o acontecimento de que traz a marca durou 22 segundos; mais uma vez só nos resta retomar a fórmula admirável de André Bazin: o cinema "embalsama o tempo" e o preserva tal qual. O tempo é portanto muito pouco representado na imagem-duração; é mais apresentado, tornado presente, reproduzido de forma idêntica. Esse é no fundo, sobre um aspecto parcial da realidade, um dos raros casos em que o duplo perfeito é pensável. Essa idéia foi ainda reforçada pela televisão com a prática da retransmissão direta, na qual o tempo do acontecimento e o da imagem coincidem absolutamente — com defasagem infinitesimal, a do tempo de percurso das ondas hertzianas, de alguns microssegundos.

No entanto, essa perfeita representação do tempo raramente bastou à arte do filme (e ainda menos à do vídeo), e cineastas e *videomakers* não param de retrabalhá-la — para fazer dela mais um meio expressivo — pelo menos em três direções.

a) *A floculação dos acontecimentos*: como assinalamos acima (cf. capítulo 2, 2.2.3), o tempo do espectador não é um fluxo uniforme e neutro, um receptáculo onde ações vêm inscrever-se; ao contrário, é determinado por essas próprias ações. A imagem-duração não escapa a essa lei e sua representação do tempo é estritamente modulada por seu conteúdo diegético. As "vistas" realizadas pelos operadores de Lumière, com duração uniforme de mais ou menos 50 segundos (correspondente ao segmento de filme que pode ser impressionado de uma única vez), constituem excelente *corpus* para verificar essa modulação: algumas, fervilhantes de microacontecimentos, como *La Place des Cordeliers* em Lyon ou *L'arrivée d'un train en gare de la Ciotat*, parecerão rápidas e relativamente curtas, ao passo que outras, mostrando uma única ação realizada em toda a extensão por apenas um

figurante, como o *Maréchal-ferrant* ou as *Brûleuses d'herbes*, parecerão bem mais lentas e mais longas.

Tudo se passa, no cinema narrativo, como se o tempo pudesse "flocular", ser condensado em grãos em torno dos acontecimentos, e com tanto mais facilidade porque o acontecimento é fictício. Assim, a maioria dos grandes cineastas soube que se podia modular o tempo dessa maneira (o que se chama impropriamente "jogar com o ritmo da imagem").

Um exemplo demonstrativo encontra-se no primeiro plano do filme *Encore*, de Paul Vecchiali (1988). Como todos os planos do filme, trata-se de um plano longo, de aproximadamente 10 minutos, representando no início os acontecimentos "em tempo real". Mas ao final do plano a câmara de repente se imobiliza, por muito tempo, sobre uma porta atrás da qual um personagem acaba de desaparecer. Quando — sempre no mesmo plano — o personagem reaparece, compreende-se (pelo diálogo, pela ação em geral) que várias horas, pelo menos, devem ter-se passado entre sua saída e sua volta. Brusca aceleração do tempo diegético, que também age sobre o tempo do espectador (os 20 segundos passados sobre a porta fechada parecem longos, e é uma surpresa quando logo se compreende que, por força da narração, representavam um tempo bem mais longo).

b) *A deformação*: agimos até aqui como se a imagem-duração só pudesse reproduzir identicamente o tempo. Isso é falso, e todos sabem que é tecnicamente possível desacelerar ou acelerar essa reprodução, e em geral deformá-la. Como toda deformação (cf. capítulo 5), costumou-se praticá-la para fins expressivos, e os primeiros teóricos do cinema mudo já conheciam o interesse dessas alterações. A desaceleração, em particular, foi muito utilizada pelo cinema "de arte" europeu dos anos 20. Conhecida pelos cineastas alemães sob o nome de *Zeitlupe* (lupa temporal), foi importada com o mesmo nome por Pudovkin e Vertov; por volta das mesmas datas, cineastas como Jean Epstein ou Marcel L'Herbier, na França, usavam-na muito. O notável é que a desaceleração tenha apresentado valores muito variáveis, segundo os contextos: como meio de investigação da realidade por Vertov (ver as seqüências de esporte em *L'homme à la caméra*, que prefiguram a câmara lenta das retransmissões pela TV), torna-se instrumento de uma dramaturgia da expressão fisionômica em *La chute de la maison Usher* de Epstein (1928). Depois foi reutilizada periodicamente como figura sem significação, imposta *a priori*, mas sempre conotada como "artística" — ao passo que a aceleração assumiu mais um constante valor cômico, ligado à sua utilização freqüente no burlesco.

Pode-se ainda mencionar, como procedimento freqüente, a "inversão do tempo fílmico" (J.J. Riniéri), que consiste em mostrar um acontecimento do fim para o começo. Encontram-se exemplos desde o Cinematógrafo Lumière, com a famosa *Démolition d'un mur*, vista em 1895, que se passava primeiro pelo direito, depois às avessas, mostrando assim o muro que se reerguia saindo da poeira. Mais recentemente, Cocteau utilizou-a muito com intenção poética e fantástica, às vezes combinando-a com outras trucagens (ver o colar de pérolas que se forma na mão de Jean Marais, em *La Belle et la bête*, por exemplo). Hoje, trata-se em geral de procedimento de conotação cômica e até burlesca.

c) *A imagem-cristal*: enfim, mais radical, e, essencialmente, o cinema foi o instrumento de questionamento do caráter fundamentalmente estranho do tempo vivido no presente. Dizer que o tempo passa implica que já sentimos a virtualidade do passado no presente: o presente não existe, ou pelo menos não existe *só*, já que cada momento presente não pára de fluir para o passado, e que o presente é feito desse fluxo perpétuo e também dos efeitos de memória e de expectativa que ele produz. Reconhece-se o tema da reflexão de Gilles Deleuze, em *L'image-temps* (1985): "O passado não sucede ao presente que já não é, coexiste com o presente que ele foi." Deleuze propõe a esse respeito a noção de *imagem-cristal* para designar metaforicamente a coexistência de uma imagem atual e de uma imagem virtual, uma no presente e a segunda, "seu passado contemporâneo", o passado *no* presente. Encontra os exemplos principais no cinema dos anos 50 e 60, de Orson Welles e de Alain Resnais, que exploram o tema da memória e o transpõem em formas fílmicas, de Alain Robbe-Grillet, cujo cinema não distingue entre futuro, passado, presente e produz todos os acontecimentos sucessivos "como um único e mesmo acontecimento", e finalmente de Jean-Luc Godard, que trabalha o tempo como operador do devir, do aparecimento, da metamorfose.

O trabalho de Deleuze excede em muito um simples estudo da representação do tempo. É, entre outras coisas, uma reflexão sobre o próprio tempo, cuja compreensão, demonstra ele, foi alterada pelo cinema. No tocante à síntese temporal na imagem, ele traz um esclarecimento suplementar ao que dizíamos da colagem temporal, já que a imagem-cristal não se apresenta, formalmente, como colagem ou montagem, mas é seccionada pela dupla ação do tempo no interior dela mesma. Mais amplamente, essa metáfora do cristal, que refrata a realidade multiplicando-a, talvez seja a mais sugestiva das fórmulas que se podem aplicar à representação do tempo na imagem: refratado, parado, multiplicado, dividido — e sempre voltado para um presente.

4.1 Imagem e narração

Como observamos várias vezes, a representação do espaço e a do tempo na imagem são consideravelmente determinadas pelo fato de que, na maioria das vezes, esta representa um acontecimento também situado no espaço e no tempo. A imagem representativa portanto costuma ser uma imagem narrativa, mesmo que o acontecimento contado seja de pouca amplitude. Já que se deseja agora saber o que a imagem representa, é lógico que se comece por indagar qual é sua relação com a narratividade em geral.

4.1.1 Narrativa e mimese

A *narrativa* é definida muito estritamente pela narratologia recente como conjunto organizado de significantes, cujos significados constituem uma história. Além disso, esse conjunto de significantes — que veicula um conteúdo, a história, que deve se desenrolar no tempo — tem, pelo menos na concepção tradicional, duração própria, uma vez que a narrativa também se desenrola no tempo. Esta é pois a questão central que se formula: se a narrativa é um ato temporal, como pode inscrever-se na imagem se ela não é temporalizada? E, se ela o for, qual é a relação entre o tempo da narração e o tempo da imagem?

Como o nosso intuito é falar da imagem e não da narrativa, vamos reformular a pergunta e saber se, e como, uma imagem pode conter uma narrativa. Mas antes é preciso lembrar brevemente que a própria definição da noção de narrativa, desde tempos remotos, foi buscada junto com a de representação ou, melhor, de *mimese*. Como demonstrou André Gaudreault (1988), encontra-se em Platão a definição de três tipos principais de narrativa:

— a narrativa que exclui a *mimese*. Narração exclusivamente verbal em que nenhuma parte é analógica (em particular, não se relatam tais quais as palavras de um personagem). É a forma da epopéia, a que Platão preconiza;

— a narrativa que só comporta a *mimese*. Constituída por um análogo das ações e das palavras dos personagens. É em essência o teatro;

— a narrativa mista, que comporta ao mesmo tempo parte verbal e parte mimética. É a narração hoje dominante em literatura, com suas descrições, por um lado, e seus diálogos "citados", por outro.

Essa distinção entre verbal e mimético (ou analógico) é fundamental a toda a narratologia, e é encontrada sob formas variáveis em quase todos os teóricos, desde Percy Lubbock (1947) que opõe, a propósito de literatura e de narrativa escrita, *showing* e *telling*, até Gaudreault que retoma e estende essa oposição ao cinema. Para este último, a narração propriamente dita, qualquer que seja o suporte (escritural, teatral, cinematográfico), restringe-se ao *telling*, ao dizer, e propõe que se diferencie rigorosamente da narração aquilo que ele chama de *mostração* (traduzindo literalmente o *showing* de Lubbock). Assim, no filme, que é seu objeto privilegiado, Gaudreault distingue um nível mostrativo que se encarna, para ele, no plano isolado, ao passo que o nível narrativo está na atividade de montagem dos planos entre si. Em termos temporais, o plano está para ele no presente (um passado presentificado), sempre da ordem do simultâneo e do síncrono, e apenas a montagem permite escapar a esse presente perpétuo.

> Gaudreault não diz aliás que o plano de filme não contém nenhuma narrativa (seria absurdo). Para ele, o plano tem certa autonomia narrativa, mas é uma narrativa produzida no modo da mostração, que não pode chegar à verdadeira narração; esta só aparece no percurso de uma leitura contínua, que anula a autonomia dos planos. Para Gaudreault todo plano, mesmo o plano-seqüência mais longo, que comporta os movimentos de câmara mais elaborados, está no presente da mostração, já que há isocronia entre o que mostra e o que é mostrado.

O que fica dessa discussão é a asserção da possibilidade de um modo narrativo de tipo mimético, o que Gaudreault chama de mostração. É, no fundo, o problema da mostração que vamos rapidamente abordar agora.

4.1.2 Seqüência e simultaneidade

A distinção entre mostração e narração diz, entre outras coisas, que existem dois níveis potenciais de narratividade ligados à imagem: o primeiro, na imagem única, e o segundo, na seqüência de imagens. É o que havíamos constatado, a partir de outras premissas, na discussão do espaço e do tempo representados — mas na condição de não ficarmos numa concepção muito limitativa da imagem "única".

Um exemplo muito simples permitirá explicar melhor. É muito comum que imagens, fisicamente perceptíveis como imagens únicas, representem vários episódios de uma mesma história. É o caso de numerosos quadros com motivos bíblicos dos séculos XV e XVI, como *A Paixão de Cristo* de Memling, no qual Cristo é representado umas 20 vezes, em locais e com posturas diferentes, correspondendo às estações da via-sacra, ou como *A Adoração dos reis magos* de Gentile da Fabriano (1423), em que se vêem na parte superior do quadro, sob as "arcadas" formadas pela cornija dourada e esculpida, três episódios que precederam o da adoração propriamente dita. Tais quadros equivalem a seqüências de imagens, como destacou Rudolf Arnheim (1954) — que acrescenta além disso que não se deve confundir seqüencialidade e mobilidade: há imagens seqüenciais embora imóveis e obras móveis que não são verdadeiramente seqüenciais.

É essa constatação que às vezes levou alguns autores a considerarem que os procedimentos narrativos próprios ao cinema (articulação de dois níveis narrativos, o do plano e o da seqüência de planos) eram apenas a retomada e o prolongamento de procedimentos narrativos existentes desde sempre nas outras artes. Essa observação não é falsa, mas é pena que tenha sido quase sempre enunciada sob a forma inversa: as outras artes teriam sido mera prefiguração do cinema, um "pré-cinema", termo que esteve muito em voga em torno de 1960, a ponto de ter-lhe sido dedicado um número inteiro da revista *L'age nouveau* (em que se analisavam como "pré-cinematográficas" tanto *A odisséia* quanto a Tapeçaria de Bayeux). Sob essa forma teleológica, que quer fazer do cinema o fim e a suma das outras artes, a idéia é pouco aceitável — mesmo que se encontre a tentação em autores tão importantes como Eisenstein ou Francastel.

Para resumir: o que as teses de Gaudreault e as observações de Arnheim indicam é que a narrativa (e até este embrião de narrativa que é o acontecimento) se inscreve menos no tempo do que na seqüência. É certo que há duração da narrativa, mas esta se define também pela *ordem* de sucessão dos acontecimentos. Nelson Goodman (1981) foi até mais longe e afirmou que numa narrativa (em imagens) nem o enunciado nem a enunciação são necessariamente temporalizados, e que o mais importante é a ordem da narrativa, cujas modificações podem chegar a transformá-la em algo diferente de uma narrativa (um "estudo" ou uma "sinfonia", por exemplo). No que se refere à imagem, sobretudo imagem fixa, o critério mais determinante será portanto o da narratividade: a imagem narra antes de tudo quando ordena acontecimentos representados, quer essa representação seja feita no modo do instantâneo fotográfico, quer de modo mais fabricado e mais sintético, tal como considerado em 3.2.

4.1.3 A narrativa no espaço

É ainda Arnheim que observa que se o acontecimento é a unidade fundamental de nossa percepção (inclusive visual) da realidade, isso não significa que o percebemos forçosamente no tempo. Existem, diz ele, "acontecimentos no espaço", mesmo que sua apreensão requeira o tempo. Assim, a exploração de uma gruta, o passeio por uma estrutura arquitetônica exigem tempo, mas o acontecimento que disso resulta é de natureza espacial. Para Arnheim, um acontecimento terá dimensão espacial se sua percepção exigir a apreensão de um conjunto. Por exemplo, algumas formas fílmicas insistem mais na espacialidade do que na temporalidade. Assim ele chega a dizer que a música, arte do tempo por excelência, tem às vezes existência espacial, já que uma sinfonia clássica se apreende por seqüências, e que tudo o que passou está sendo sempre modificado pelo que se passa; a idéia de conjunto que se tem da sinfonia não se baseia nas sensações instantâneas, mas na organização do todo, na sua estrutura (a memória, para Arnheim, tem estrutura mais espacial do que temporal). Inversamente, o espaço é pois um receptáculo potencial de acontecimentos — *e* o espaço representado atualiza quase sempre essa potencialidade. Foi o que observaram diversos autores da corrente semiológica: a narrativa inscreve-se tanto no espaço quanto no tempo, por conseguinte, toda imagem narrativa, e até toda imagem representativa, é marcada pelos "códigos" da narratividade, antes mesmo que essa narratividade se manifeste eventualmente por uma seqüenciação.

É assim que Alain Bergala (1977) analisa, em seqüências fotográficas, essa marcação narrativa do espaço como manifestado no uso codificado da profundidade de campo, dos enquadramentos, dos ângulos das tomadas de vistas. Cada foto extraída das seqüências que ele analisa já conta uma historieta embrionária — porque foi encenada com essa intenção — mas sua observação pode ser estendida à fotografia em geral, porque a arte do fotógrafo consiste em definir esses parâmetros técnicos da tomada de vistas em virtude de um objetivo narrativo.
Da mesma forma, Guy Gauthier consagrou um capítulo de suas *Vingt leçons (plus une) sur l'image et le sens* (1989) à "Organização do espaço, elemento narrativo", em um *corpus* constituído por ilustrações de capas de revistas sensacionalistas do século XIX. Ele mostra como a imagem fixa isolada tenta remeter a um antes e a um depois (um "fora-de-tempo", um fora-de-campo temporal), e como ela condensa, em um espaço restrito, todos os signos convencionais da cena a ilustrar, sobretudo utilizando a profundidade do espaço representado.

4.2 Imagem e sentido

4.2.1 O percebido e o nomeado

A representação do espaço e do tempo na imagem é quase sempre, portanto, uma operação determinada por uma intenção mais global, de ordem narrativa: o que se trata de representar é espaço e tempo *diegéticos*, e o próprio trabalho da representação está na transformação de diegese, ou de fragmento de diegese, em imagem.

A diegese é uma construção imaginária, um mundo fictício que tem leis próprias mais ou menos parecidas com as leis do mundo natural, ou pelo menos com a concepção, variável, que dele se tem. Toda construção diegética é determinada em grande parte por sua aceitabilidade social, logo por convenções, por códigos e pelos simbolismos em vigor numa sociedade. Isso é particularmente evidente, por exemplo, nas representações da Antiguidade, que informam mais sobre a época em que foram realizadas do que sobre a própria Antiguidade (ver as inúmeras versões cinematográficas da vida de Cristo, que apresentam estilo, indumentária, fisionomias etc consideravelmente influenciadas pela moda contemporânea: não há pontos comuns entre os Cristos do tipo "Saint-Sulpice" das *Passions*, de Pathé, no início do século; o Cristo terceiro-mundista do *Evangelho segundo São Mateus*, de Pasolini, 1964; e o Cristo decadentista de *A última tentação de Cristo*, de Scorsese, 1987).

Toda representação é relacionada por seu espectador — ou melhor, por seus espectadores históricos e sucessivos — a enunciados ideológicos, culturais, em todo caso simbólicos, sem os quais ela não tem sentido. Esses enunciados podem ser totalmente implícitos, jamais formulados: nem por isso são menos formuláveis verbalmente, e o problema do sentido da imagem é pois o da relação entre imagens e palavras, entre imagem e linguagem. Ponto bastante estudado, do qual vamos só lembrar que não há imagem "pura", puramente icônica, já que para ser plenamente compreendida uma imagem necessita do domínio da linguagem verbal.

A esse respeito, todas as abordagens estão de acordo. A semiologia, com certeza, para a qual a linguagem é o modelo e a base de qualquer fenômeno de comunicação e de significação: ver os esclarecedores artigos de Metz (1970) que mostram a existência de muitos códigos não-icônicos na imagem e que os próprios códigos icônicos só existem com referência ao verbal; ver Emilio Garroni (1973) que afirma, de forma mais crua ainda, que "há relação de interdependência definidora

entre imagem e definição verbal". E do mesmo modo o estudo da percepção visual, por uma vez preocupada com o domínio simbólico: ver o célebre estudo de Julian Hochberg e Virginia Brooks (1962), a constatação empírica de que a compreensão da imagem visual aparece na criança ao mesmo tempo que a aquisição da linguagem falada, e em relação a esta.

O problema é pois comparar a maneira como imagem e linguagem veiculam as informações e como são respectivamente compreendidas. As diferentes escolas semiológicas ocuparam-se muito dessa questão:

— seja para destacar as diferenças fundamentais entre significação por imagens e significação por palavras. Por exemplo Sol Worth (1975), mostra que a interpretação das imagens é diferente da interpretação das palavras, porque os aspectos sintáticos, prescritivos e verídicos da gramática verbal não se aplicam; as imagens, entre outras coisas, não podem ser verdadeiras nem falsas, pelo menos no sentido que assumem esses termos a respeito de linguagens verbais; não podem exprimir certos enunciados, especialmente enunciado negativo (*pictures can't say ain't*, como diz o título do artigo);

— seja, ao contrário, para insistir nas similitudes ou nas necessárias relações entre elas. Já citamos Garroni e Metz (cujo artigo "Le perçu et le nommé" [1975] é sem dúvida o que mostra com mais clareza a necessidade de uma inter-relação entre a dimensão visível da imagem e sua dimensão inteligível, com a noção de "códigos de nominação icônicos"). Poderíamos acrescentar vários outros autores, de Umberto Eco e Roland Barthes até às tentativas recentes de fundar uma semiologia "gerativa" da imagem na hipótese de parentesco entre os mecanismos "profundos" de domínio da imagem e de domínio da linguagem (ver sobretudo os trabalhos de Michel Colin sobre o cinema).

Tenhamos em mente que a imagem só tem dimensão simbólica tão importante porque é capaz de significar — sempre em relação com a linguagem verbal. Convém notar que aqui nos opomos implicitamente a certas filosofias da imagem que a consideram um meio "direto" de expressão do mundo, em concorrência com a linguagem mas sem passar por ela, dispensando-a. Vamos citar, por exemplo, o *Contre l'image* de Roger Munier (1963, recentemente reeditado), para quem "a imagem substitui a forma escrita por um modo de expressão global, de grande poder de sugestão", e "inverte a relação tradicional do homem com as coisas: o mundo não é mais nomeado, ele próprio

se diz em sua repetição pura e simples, torna-se seu próprio enunciado". Munier conclui que a imagem é perigosa e que é preciso "transcendê-la integrando-a numa forma nova, ainda sem precedente, do dizer — ordenando a uma linguagem a auto-enunciação do mundo que é a imagem". Essa posição, (provocada pelo sentimento de invasão por imagens cada vez mais arrogantes, cada vez menos controladas), é entretanto ingênua. Superestima sobretudo a identificação da imagem com o mundo real, esquecendo que as "estratégias simbólicas" (Worth e Gross, 1974) utilizadas para com uma e outro não são absolutamente as mesmas, e subestima a presença "em profundidade" da linguagem na imagem, de que acabamos de falar. Quanto à "linguagem" à qual se deve, segundo Munier, subordinar a imagem, dela já existem atualizações efetivas, por exemplo o cinema! (Ao partir de uma idéia comparável à de Munier, Pasolini propõe que se considere o cinema como "a língua escrita da realidade".)

4.2.2 A interpretação da imagem

Se a imagem contém sentido, este tem de ser "lido" por seu destinatário, por seu espectador: é todo o problema da interpretação da imagem. Todos sabem, por experiência direta, que as imagens, visíveis de modo aparentemente imediato e inato, nem por isso são compreendidas com facilidade, sobretudo se foram produzidas em um contexto afastado do nosso (no espaço ou no tempo, as imagens do passado costumam exigir mais interpretação).

a) *A semiologia*: a abordagem semiológica, com sua distinção entre diferentes níveis de codificação da imagem, fornece uma primeira resposta a essa questão: em nossa relação com a imagem, diversos códigos são mobilizados, alguns quase universais (os que resultam da percepção), outros relativamente naturais, porém já mais estruturados socialmente (os códigos da analogia por exemplo, cf. 1, acima), e outros ainda, totalmente determinados pelo contexto social. O domínio desses diferentes níveis de códigos será desigual segundo os sujeitos e sua situação histórica, e as interpretações resultantes serão proporcionalmente diferentes.

Isso é constatado diariamente em um domínio em que a semiologia costuma ser aplicada, o da publicidade. A imagem publicitária, concebida por definição para ser facilmente interpretada (sem o que ela é ineficaz), é também uma das mais sobrecarregadas de todo tipo de códigos culturais, a ponto de obstar a essa necessária facilidade da interpretação. De fato, o trabalho dos criadores consiste em fabricar imagens que possam ser lidas com a aplicação de diferentes estratégias, segundo o número e a natureza dos códigos mobilizados, e em tornar essas estratégias compatíveis; assim, o espectador mais culto, ou mais "atualizado", captará alusões, citações e metáforas que escaparão a uma leitura mais rudimentar, mas em todos os casos um significado comum deve estar presente, sob pena de insucesso.

b) *A iconologia*: mas o problema da interpretação será tanto mais crucial quanto mais o objetivo da imagem for sentido como importante. Por isso, a maioria das reflexões a esse respeito refere-se à imagem artística, considerada em geral como mais nobre, mais digna de interesse e muito mais conscientemente elaborada; logo, ao mesmo tempo mais difícil e mais interessante de olhar.

Nesse domínio, a abordagem mais importante pela coerência e influência é a da escola alemã desde Aby Warburg e seus alunos, de Erwin Panofsky a E.H. Gombrich, passando por Fritz Saxl, Rudolf Wittkower e alguns outros. É a Panofsky (1932-1933) que se deve a exposição mais sintética do método proposto, sob o nome de **iconologia**. Para ele, todo fenômeno social comporta vários níveis de sentido (logo, deve ser lido em diversos níveis). Um gesto cotidiano — cruzar com alguém que levanta o chapéu, por exemplo — possui assim várias significações:

— significação primária ou *natural*, por sua vez dividida em significação puramente fatual (referencial: compreender que um ser humano levantou um elemento do vestuário chamado chapéu) e significação expressiva (constatar que o gesto é mais ou menos amplo, mais ou menos violento);

— significação secundária ou *convencional*, que consiste em atribuir a esse gesto um valor em virtude de uma referência cultural (levantar o chapéu só tem o sentido de saudação cortês em determinada sociedade: aliás, convenção que está prestes a desaparecer, já que hoje em dia o chapéu tende a ficar "pregado" na cabeça);

— significação intrínseca ou *essencial*, que é a desse gesto se estiver relacionado com o indivíduo que o efetuou, e do qual permitirá inferir o temperamento, a cortesia etc.

A leitura das imagens artísticas efetuar-se-á segundo a mesma partição:

1. o sujeito primário ou natural, em outros termos, o da denotação: a imagem representa um homem, ele ri, balança os braços etc. Essa identificação é o que Panofsky chama estágio *pré-iconográfico*;

2. o sujeito secundário ou convencional, aquele que é compreendido quando se relacionam elementos da representação com temas ou conceitos: "perceber que uma figura de homem com uma faca representa São Bartolomeu, que uma figura de mulher com um pêssego na mão é a personificação da veracidade, que um grupo de figuras sentadas à mesa em determinada disposição e com determinadas atitudes representa a Ceia, ou que duas figuras lutando de uma certa maneira representam o Combate do Vício e da Virtude". É o estágio *iconográfico*, que supõe o conhecimento dos códigos tradicionais (e, destaca Panofsky, intencionais);

3. enfim, a significação intrínseca, que é "apreendida quando são definidos os princípios subjacentes que revelam a atitude fundamental de uma nação, de um período, de uma classe, de uma convicção religiosa ou filosófica — especificada por uma personalidade e condensada em uma obra". É o nível da análise *iconológica*, e Panofsky sublinha que essas significações podem ser, e são em geral, não-intencionais.

A "revolução" iconológica consiste pois em considerar, ao contrário das análises anteriores, que todos os elementos da obra de arte são simbólicos, no sentido amplo, isto é, constituem sintomas culturais revelando o espírito, a essência de uma época, de um estilo, de uma escola. Criticou-se muito esse essencialismo da concepção panofskiana e, mais recentemente, foi ela retomada e modificada para evitar as aporias da noção de "espírito de uma época" (*Zeitgeist*). A interpretação da obra de arte, hoje, procura antes de tudo ler essa obra historicamente, relacionando-a do modo mais exato e mais verossímil possível com seu contexto filosófico, ideológico e também material e político. Por isso, de Norman Bryson a Svetlana Alpers ou Daniel Arasse, quase todos os historiadores de arte fazem iconologia[7].

A influência dessa abordagem levou até a atingir regiões da imagem tradicionalmente muito distintas das estudadas por Panofsky, em particular, o cinema. O próprio Panofsky (1934) havia proposto, aliás, uma comparação entre o cinema de 1910 e a arte da Idade Média, no sentido de que um e outra estavam em busca de uma iconografia estável, que ajudasse a compreensão. Mas foi bem mais recentemente que apareceram verdadeiras interpretações de obras cinematográficas

7. Ver, entretanto, uma contestação interessante até dos fundamentos da abordagem iconológica (suspeita de não ser um método científico e de só revelar de uma obra o que já se lhe atribui no início), no livro de Jean Wirth, *L'image médiévale* (1989).

que igualam em rigor e em erudição as interpretações das obras pictóricas (ver especialmente as análises de *Nosferatu*, de Murnau por Michel Bouvier e Jean Louis Leutrat, e de *La prisonnière du désert*, de Ford, por J.L. Leutrat, às quais se podem acrescentar, com objetivos diferentes, muitas páginas de David Bordwell sobre Dreyer e Ozu, ou de Gérard Legrand sobre Lang). A interpretação das imagens artísticas é hoje quase sempre e em todas as suas regiões, interpretação iconológica.

4.2.3 A figura

Até aqui consideramos essencialmente o sentido da imagem como contido nos elementos representativos, os que reproduzem visivelmente objetos imaginários. Mas a comparação implícita, porém obrigatória, com a linguagem verbal, à qual fomos levados, sugere que deve existir também na imagem um nível segundo de significação, correspondente ao que se chama, nos enunciados verbais, sentido *figurado*.

A **figura** é no enunciado verbal uma configuração mais ou menos única, que se diferencia da regularidade do *discurso* pelo fato de procurar produzir sentido de um modo *mais original* (as figuras costumam ser consideradas tanto mais interessantes quanto mais novas e mais inéditas forem; ao contrário, as figuras "gastas", tornadas chavões, tendem a passar para a linguagem corrente, a perder seu valor de figura), *mais metafórico*. Este último termo e o da própria "figura" indicam que, tradicionalmente, considera-se a figura, ou melhor, o princípio figural, como uma espécie de contaminação do verbal pelo icônico. Assim os teóricos da figura procuraram fundar esse princípio figural na intervenção de outro modo de pensamento, diferente do que é empregado pela linguagem verbal "comum". Arnheim e às vezes Francastel ressaltaram a importância, no assunto, do "pensamento visual"; Lyotard (1970), que faz do figural uma pequena arma de guerra contra a primazia da linguagem, nele vê o lugar de emergência do desejo, do primário (no sentido freudiano); essa mesma idéia é transposta por Claudine Eyzikman, que a aplica ao cinema; Paul Ricoeur vê na metáfora "viva" o próprio motor da poesia — uma concepção retomada a respeito do cinema por seu discípulo Dudley Andrew (1984) etc.

Entretanto, se não faltam teóricos que consideram a figura como um princípio significante original, representando o surgimento per-

manente de novas formas de expressão, há muito poucos trabalhos analíticos que têm por objeto figuras efetivamente produzidas nas imagens. Sobretudo, a maioria desses trabalhos baseia literalmente suas definições sobre o que ensina a retórica da linguagem verbal (o que é compreensível, dada a força da tradição retórica), e procura retirar metáforas, metonímias, sinédoques e até mesmo litotes ou casos de ênfase das obras analisadas. Assinalemos algumas felizes exceções: as análises de filmes efetuadas por Dudley Andrew, reunidas sob o título *Film in the aura of art* (1984), por Jean-Louis Leutrat em seu *Kaléidoscope* (1988) e por Marc Vernet em *Figures de l'absence* (1988), análises que procuram localizar, descrever e tornar sensíveis figuras inéditas situadas em todos os níveis da obra, do mais puramente visual ao mais puramente abstrato (inclusive, no caso de Vernet, figuras relativas ao próprio dispositivo cinematográfico).

Assim, quase sempre é a figura *já realizada* que se destaca — e não sua "figuralidade", o processo de engendramento das figuras na imagem. Paradoxalmente, tudo se passa como se esse processo semântico que deve ser mais metafórico, mais diretamente relacionado a um "pensamento visual", só pudesse ser descrito com referência estrita não apenas ao verbal, mas ao literário. É preciso, sem dúvida, ver nisso sinal de que, em nossa tradição cultural, as obras representativas sempre foram muito impregnadas de literatura, de filosofia, de elemento verbal (é claro que é importante aqui o fato de a tradição cristã, por tanto tempo dominante, ser uma tradição do escrito, do Livro).

> Uma das raras tentativas para sair das categorias literárias tradicionais é a do grupo "μ", que tenta definir uma retórica da imagem fundada em categorias específicas, em particular em uma distinção rigorosa entre o nível *icônico*, já investido de sentidos predeterminados, ligados aos elementos representados, e o nível *plástico*, constituído de elementos (formas, cores, contrastes etc) desprovidos de sentido em si próprios, mas que podem adquiri-los por combinação, permuta, em suma, por sua entrada em um sistema. Essa tentativa, teoricamente original (vamos reencontrá-la mais adiante), infelizmente não foi acompanhada de análises concretas que lhe teriam verificado e precisado o alcance[8].

Em grande parte, a retórica da imagem continua por fazer.

---

8. Trata-se de um grupo de universitários belgas, especializados no estudo da retórica (do verbal e, aqui, do não-verbal). Como esse grupo é de composição variável, devemos especificar que é constituído, para este artigo, de Jacques Dubois, Philippe Dubois, Francis Edeline, Jean-Marie Klinkenberg e Philippe Minguet.

5. *Bibliografia*

5.1 A analogia

BARTHES, Roland. "Rhétorique de l'image", *in Communications*, nº 4, 1964, pp. 40-51.

BAZIN, André. "Ontologie de l'image photographique" (1945), *in Qu'est-ce que le cinéma?*, edição definitiva, Cerf, 1975.

DAMISCH, Hubert. *Théorie du /nuage/*, Le Seuil, 1972.

ECO, Humberto. *La structure absente*, (1968), trad. fr., Gallimard, 1971.

GOMBRICH, Ernst H. *L'art et l'illusion*, (1959), trad. fr., Gallimard, 1971.

GOMBRICH, Ernst H. "La carte et le miroir", (1974), trad. fr., *in L'écologie des images*, Flammarion, 1981.

GOODMAN, Nelson. *Languages of art*, Indianápolis, Hackett, 2ª ed., 1976.

KLEIN, Robert. *La forme et l'intelligible*, Gallimard, 1970.

MARIN, Louis. *Études sémiologiques*, Klincksieck, 1971.

METZ, Christian. "Au-delà de l'analogie, l'image" (1970), *in Communications*, nº 15, retomado *in Essais sur la signification au cinéma*, 2, Klincksieck, 1972, pp. 151-162.

THÉVOZ, Michel. *L'académisme et ses fantasmes*, Ed. de Minuit, 1980.

5.2 O espaço representado

ALBERTI, Leon Battista. *On painting* (1435-1436), trad. ing., Yale University Press, ed. rev., 1966.

AUMONT, Jacques. *L'oeil interminable*, Librairie Séguier, 1989.

BAZIN, André. "Evolution du langage cinématographique" (1950-1955), *in Qu'est-ce que le cinéma?*, *op. cit.*, pp. 63-80; "Peinture et cinéma" (1950), *ibid.*, pp. 187-192.

BERGALA, Alain (dir.). "Scénographie", *in Cahiers du cinéma*, número especial, nº 7, 1980.

BORDWELL, David. "Camera movement and cinematic space", *in Cine-Tracts*, v. 1, nº 2, 1977.

BRANIGAN, Edward. *Point of view in the cinema*, Mouton, 1984.

BURCH, Noël. *Praxis du cinéma*, Gallimard, 1969, reed. Folio, 1986.

DAMISCH, Hubert. *L'origine de la perspective*, Flammarion, 1987.

DOESSCHATE, Gezenius ten. *Perspective, fundamentals, controversials, history*, Nieuwkoop, B. De Graaf, 1964.

EDGERTON, Samuel Y., Jr. *The Renaissance rediscovery of linear perspective*, Nova York, Harper & Row, 1975.
EMILIANI, Marisa Dalai. "La question de la perspective", *in* Panofsky, *op. cit.*
FRANCASTEL, Pierre. *Peinture et société* (1950), reed. Gallimard, col. "Idées/art", 1965; *La réalité figurative*, Denoël-Gonthier, 1965.
JOMARON, Jacqueline de, (dir.). *Histoire du théâtre en France*, 2 volumes, Armand Colin, 1989.
LYOTARD, Jean-François. *Discours figure*, Klincksieck, 1970.
MERLEAU-PONTY, Maurice. *L'oeil et l'esprit*, Gallimard, 1964, reed. Folio, 1985.
MITRY, Jean. "Caméra libre et profondeur de champ", "Espace et peinture" e "De la peinture filmée", *in Esthétique et psychologie du cinéma*, respectivamente v. 2, Ed. Universitaires, 1965, pp. 9-85, e v. 1, 1963, pp. 248-265.
PANOFSKY, Erwin. *La perspective comme "forme symbolique"* (1924), trad. fr., Ed. de Minuit, 1974.
ROHMER, Eric. *L'organisation de l'espace dans le "Faust" de Murnau*, UGE, col. 10/18, 1977.
SCHEFER, Jean-Louis. *Scénographie d'un tableu*, Le Seuil, 1970.
SCHILD Bunim, Miriam. *Space in medieval painting and the forerunners of perspective*, 1940, reed. Nova York, AMS Press, 1970.
VERNET, Marc. *Figures de l'absence*, Ed. de l'Étoile, 1988.
WHITE, John. *The birth and rebirth of pictorial space*, 2ª ed., Londres, Faber & Faber, 1967.
WIRTH, Jean. *L'image médiévale*, Méridiens-Klincksieck, 1989.

5.3 O tempo representado

AUMONT, Jacques. *L'oeil interminable, op. cit.*
BAXANDALL, Michael. *L'oeil du Quattrocento* (1972), trad. fr.: Gallimard, 1986.
BORDWELL, David. "La Saute et l'ellipse" (1984), trad. fr., *in Revue belge du cinéma*, nº 22-23, 1988, pp.85-90.
DELEUZE, Gilles. *L'image-temps*, Ed. de Minuit, 1985.
EISENSTEIN, S.M. *Le montage* (1937-1940), trad. it. *Teoria generale del montaggio*, Veneza, Marsilio, 1985 — não traduzido em francês; *Le Cinématisme*, trad. fr., Bruxelas, Complexe, 1980.
LESSING, Gotthold Ephraim. *Laocoon* (1766), trechos comentados por Bialostocka, J. e Klein, R., Hermann, 1964.

VERTOV, Dziga. *Articles, journaux, projets*, UGE, col. 10/18, 1972.

5.4 A significação na imagem

ANDREW, Dudley. *Concepts in film theory*, Oxford University Press, 1984.
ARNHEIM, Rudolf. *Art and visual perception*, University of California Press, 1954, 1974.
BERGALA, Alain. *Initiation à la sémiologie du récit en images*, Cahiers de l'audiovisuel, s.d. (1977).
BORDWELL, David. *The films of Carl Theodor Dreyer*, University of California Press, 1981; *Ozu and the poetics of film*, Princeton University Press, 1988.
BOUVIER, Michel e LEUTRAT, Jean Louis. *Nosferatu*, Cahiers du cinéma-Gallimard, 1981.
EYZIKMAN, Claudine. *La jouissance-cinéma*, UGE, col. 10/18, 1976.
GARRONI, Emilio. "Immagine e linguaggio", *in* Documentos de trabalho da Universidade de Urbino, 1973.
GAUDREAULT, André. *Du littéraire au filmique*, Méridiens-Klincksieck, 1988.
GAUDREAULT, André e JOST, François. *Le récit cinématographique*, Nathan, 1990.
GAUTHIER, Guy. *Initiation à la sémiologie de l'image*, Cahiers de l'audiovisuel, 1979; *Vingt leçons (plus une) sur l'image et le sens*, 2ª ed. aum., Edilig, 1989.
GOODMAN, Nelson. "Twisted tales; or, story, study, and symphony", *in* W.J.T. Mitchell (org.), *On narrative*, University of Chicago Press, 1981, pp. 99-115.
HOCHBERG, Julian e BROOKS, Virginia. "Pictorial recognition as an unlearned ability: a study of one child's performance", *in American journal of psychology*, 1962, 75, pp. 624-628.
LEGRAND, Gérard. *Cinémanie*, Stock, 1978.
LEUTRAT, Jean-Louis. *L'alliance brisée*, Presses Universitaires de Lyon, 1985; *Le western. Archéologie d'un genre*, PUL, 1987; *Kaléidoscope*, PUL, 1988.
LYOTARD, Jean-François. "L'acinéma", *in* D. Noguez (dir.), *Cinéma, théorie, lectures*, número especial da *Revue d'esthétique*, Klincksieck, 1973.

METZ, Christian. "Au-delà de l'analogie, l'image" (1970), *op. cit.*; "Le perçu et le nommé" (1975), *in Essais sémiotiques*, Klincksieck, 1977, pp. 129-161.
GRUPO "μ", "Iconique et plastique, sur un fondement de la rhétorique visuelle", *in Revue d'esthétique*, nº 1-2, 1979, UGE, col. 10/18, pp. 173-192.
MUNIER, Roger. *Contre l'image* (1963), reed. Gallimard, 1989.
PANOFSKY, Erwin. *Essais d'iconologie* (1932-1933), trad. fr., Gallimard, 1967.
RICOEUR, Paul. *La métaphore vive*, Le Seuil, 1975.
VANOYE, Francis. *Récit écrit, récit filmique* (1979), Nathan, 1989.
VERNET, Marc. *Figures de l'absence*, Ed. de l'Étoile, 1988.
WORTH, Sol. "Pictures can't say ain't" (1975), *Studying visual communication*, University of Pennsylvania Press, 1981, pp. 162-184.
WORTH, Sol e GROSS, Larry. "Symbolic Strategies" (1974), *ibid.*, pp. 134-147.
Revista: *Cahiers du Musée national d'art moderne*, "Art de voir, art de décrire", nº 21, setembro de 1987, e nº 24, junho de 1988.

Capítulo 5

A PARTE DA ARTE

Como se terá percebido pelos exemplos citados nos capítulos precedentes, este estudo da imagem foi realizado principalmente pensando na imagem artística. Tornou-se banal a queixa de que somos invadidos, submergidos pelas imagens de toda natureza que povoam nosso meio, portanto não retomaremos essa palinódia. Do nosso ponto de vista, privilegiamos as imagens produzidas na esfera da arte, porque as consideramos implicitamente mais interessantes (mais originais, mais fortes, mais agradáveis, mais duráveis). É um preconceito que devemos justificar pelo menos em parte (cf. 3 adiante), mas basta por enquanto lembrar que a imagem artística tem uma inventividade nitidamente superior à de qualquer outra imagem. Se a extensão da esfera artística, seus limites e sua definição, mudaram muitíssimo de 100 anos para cá, e até mesmo nos últimos 30 anos, ela permanece, no mínimo, como a esfera da invenção, da descoberta — sendo a maioria das outras imagens apenas a cópia, a repetição mais ou menos consciente e a aplicação da imagem artística. Começaremos, pois, por algumas qualidades da imagem que caminham de par com sua "artisticidade" e, em primeiro lugar, pela imagem "pura".

1. *A imagem abstrata*

1.1 Imagem e imagem

1.1.1 A querela da arte abstrata

Insistimos até agora no fato de que a imagem se define como um objeto produzido pela mão do homem, em um determinado dispositivo, e sempre para transmitir a seu espectador, sob forma simbolizada, um discurso sobre o mundo real. Em suma, quisemos considerar qualquer imagem como uma representação da realidade, ou um aspecto da realidade, e poderiam nos objetar que isso não é nada coerente com o desejo, recém-afirmado, de privilegiar as imagens artísticas. De fato, as imagens que veiculam uma referência direta, de tipo documentário, ao mundo visual encontram-se sobretudo hoje em esferas diferentes da esfera da arte, e todos sabem que a mais visível das transformações que afetaram a arte das imagens no século XX foi a invenção do que logo se denominou **abstração**.

O que é a *abstração*? Há muito tempo a palavra designa um afastamento da realidade. Uma relação abstrata com o mundo é o contrário de uma relação concreta, e rapidamente essa ausência de concretude acabou significando a perda de uma referência direta, perda sempre experimentada como prejudicial, conforme testemunha o valor nitidamente depreciativo ligado à palavra desde o período clássico (ser abstrato, no francês do século XVII, é ser incompreensível à força de abstração: o abstrato é sempre *muito abstrato*). No tocante à arte pictórica, foram portanto os adversários da arte abstrata que a batizaram assim, para estigmatizar a perda do que havia sido erigido como valor universal, eterno e indiscutível, a saber, a referência ao mundo visual, a representação. Foi somente depois da guerra — logo, ao fim de várias décadas de arte "abstrata" — que a palavra pôde ser utilizada sem conotações pejorativas, por exemplo a respeito dos "abstratos líricos" (Jackson Pollock, Mark Rothko): mesmo assim foi preciso acrescentar um qualificativo ostensivamente apreciativo ("lírico").

A arte abstrata só tem portanto definição negativa: é a arte das imagens não-representativas (diz-se "não-figurativas"), a arte da perda da representação. Como a maioria dos episódios artísticos, este foi hoje consideravelmente recuperado, banalizado por diversas artes

aplicadas (tecido, decoração, meio ambiente). Guarda entretanto, no grande público, uma imagem de estranheza, como toda produção que está ou que esteve muito ligada a práticas vanguardistas.

1.1.2 Historicidade da representação

A primeira conseqüência do aparecimento da arte abstrata é de ordem histórica; há muito tempo aliás se concluiu que, se a representação podia ser eliminada das imagens artísticas, é porque não estava essencialmente, "ontologicamente" presa à imagem em geral, mas que lhe havia sido associada por uma determinada evolução histórica. Mesmo para autores que pouco se interessam pela arte abstrata, que ainda a recusam, esta pelo menos teve uma utilidade, a de obrigar um questionamento mais radical sobre as razões da arte não-abstrata, da arte representativa (se uma arte abstrata é possível e aceitável, por que se procurou com tanta obstinação desenvolver uma arte representativa?). Assim, foi a partir do século XX que os historiadores de arte começaram a explicar o nascimento da Arte por outras necessidades psicológicas que não as de imitação ou do ritual religioso, acrescentando-lhes principalmente uma necessidade de expressão, à qual voltaremos em 2, e cuja idéia aparece na virada do século com a *Einfühlung* (cf. capítulo 2, 3.2.2). Paralelamente, a arte abstrata provocou uma conscientização mais aguda da relativa autonomia das formas artísticas (Gombrich: "os quadros se nutrem de quadros"), assim como da força institucional do que se chama arte. Se, na contramão das ideologias dominantes, alguns artistas puderam inventar a arte abstrata, é porque existiu um lugar (um meio, uma instituição, produzindo seus próprios valores ideológicos) em que essa invenção pôde ser legitimada.

Desse modo, a representação não podia mais aparecer como o valor absoluto que dela havia feito a Academia, e devia estar obrigatoriamente relacionada à existência dessa história e dessa instituição. Afirmam que a invenção da fotografia, depois a do cinema, de alguma forma canalizou, drenou a necessidade de imitação sempre presente na raiz da atividade artística, e a eliminou assim da pintura — a qual podia a partir daí lançar-se na aventura da abstração. Encontra-se essa idéia, sob diversas variantes, na maioria dos autores que citamos anteriormente a respeito da fotografia, de André Bazin (retomando as teses de André Malraux) a E.H. Gombrich, idéia, aliás, longe de ser absurda. As reações dos pintores à invenção do daguerreótipo, que

iam do fascínio à aversão afetada, mostram que eles logo o perceberam como concorrente perigoso no terreno da imitação, que era até então seu apanágio. Até certo ponto, é lógico pensar que, para poder definir-se ainda como arte, a pintura devia absoluta e nitidamente diferenciar-se de uma prática, a fotografia, à qual se recusava o *status* de arte. Mesmo que não fosse indispensável que essa diferenciação caminhasse no sentido da abstração, pelo menos ela era institucionalmente inevitável.

1.1.3 A imagem "pura"

A imagem representativa, tal como a consideramos nos quatro primeiros capítulos, é definida por sua intenção referencial: ela designa, mostra a realidade. Ao mesmo tempo, profere sempre um discurso, pelo menos implícito, sobre essa realidade (cf. capítulo 4, 4). É evidentemente essa referência que a imagem abstrata questiona. Assim, é a partir da difusão socialmente atestada de uma arte pictórica abstrata que se tornou possível, ou pelo menos tentador, elaborar teorias da imagem que minimizam a relação entre a imagem, mesmo representativa, e a realidade.

Houve portanto — bem menos espetacular do que a querela da arte abstrata, que foi muito midiatizada, mas estritamente paralela a ela — uma polêmica teórica, tendo por objeto o *status* da imagem em relação à realidade. Citaremos mais adiante autores que tomaram posições extremas, até excessivas, a esse respeito, para defenderem e ilustrarem a idéia de uma "pureza" da imagem, de sua autonomia absoluta com relação à realidade visível. Mas essa mesma idéia circula até entre autores que não são especializados na imagem abstrata, e que foram por ela muito influenciados.

Vamos citar de novo o caso de Pierre Francastel, que dedica todo o primeiro capítulo de seu livro *La figure et le lieu* (1967) à demonstração de que a obra figurativa não é equivalente à sua tradução em linguagem verbal, de que os elementos da representação são resultado de um sistema original, "que nada deve à lingüística", de que, em suma, as artes desempenham, na sociedade, um papel específico, paralelo ao das outras linguagens — e de que por conseguinte, na análise de obras antigas, que "eram talvez obscuras para seus próprios contemporâneos", ninguém se deve deixar enganar por uma superavaliação da intenção representativa.

Essas teses são às vezes excessivas, como se a descoberta, com a arte abstrata, de valores intrínsecos à imagem "pura", levasse a negar que ela também tem valores "extrínsecos", e que estes foram durante muito tempo preponderantes. Vamos reter sobretudo a idéia de que a imagem teve de fato vida própria, à qual, sem dúvida, os artistas foram mais sensíveis, antes mesmo que ela fosse afirmada teoricamente — ao menos nos "truques" do ofício e das práticas de ateliê (há mais relações entre os escritos técnico-teóricos de Leonardo da Vinci, de Paul Klee, de André Lhote, do que entre suas respectivas práticas da pintura).

A imagem representativa, sempre, foi *também* imagem abstrata.

1.2 Os valores plásticos

1.2.1 Plástico e icônico

a) *As artes plásticas*: junto com a preocupação de uma imagem "pura", desligada de sua referência à realidade, apareceu a noção de *plasticidade* dessa imagem. Em seu uso corrente, extra-artístico, essa noção significa a flexibilidade, a variabilidade, a "modelabilidade", se assim se pode dizer. A imagem será pois concebida como plástica se for modelável de modo flexível, sobre o modelo sempre implícito da arte mais plástica, a escultura (em particular, o estágio da escultura em que se faz um esboço em argila, em modificação incessante).

Logo, a idéia primeira da flexibilidade perdeu-se um pouco, em proveito de um segundo sentido, que o uso confunde com a idéia de abstração. De fato, a plasticidade da imagem, digamos pictórica (sendo o caso da imagem fotográfica bastante diferente a esse respeito), resulta da possibilidade de manipulações oferecida pelo *material* de que é tirada, e se a pintura pôde ser considerada como uma arte plástica (comparada à do escultor que modela a argila), foi pensando em primeiro lugar nos gestos do pintor, que espalha a massa sobre a tela, pincela-a, manipula-a com diversas ferramentas e em última instância com as mãos. Mas inegavelmente, o tipo de imagem em que esse trabalho é mais evidente, mais sensível no quadro terminado, é a imagem abstrata — ou, retrospectivamente, as imagens pictóricas nas quais tinham sido trabalhados os valores da imagem abstrata, da cor à pincelada (a plasticidade dos quadros de Velasquez, de Goya ou de

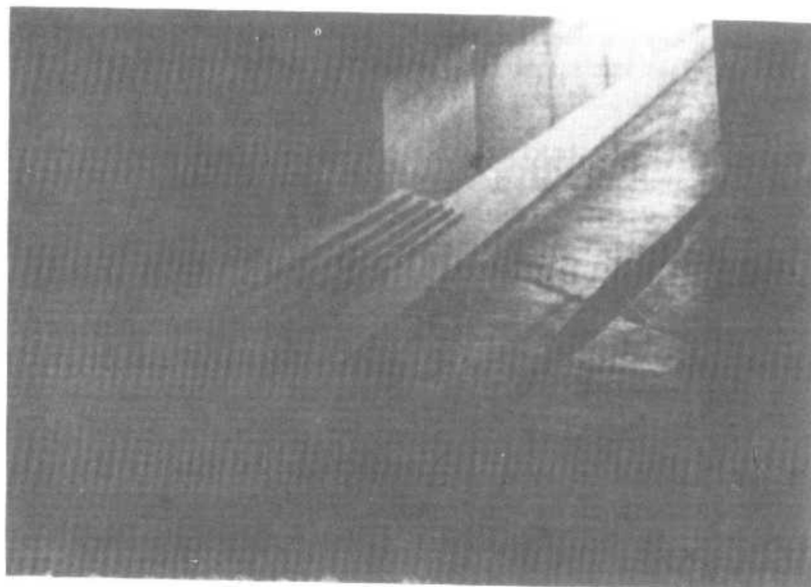
Delacroix, aparecerá assim mais evidente do que a dos quadros de Dürer ou de Ingres).

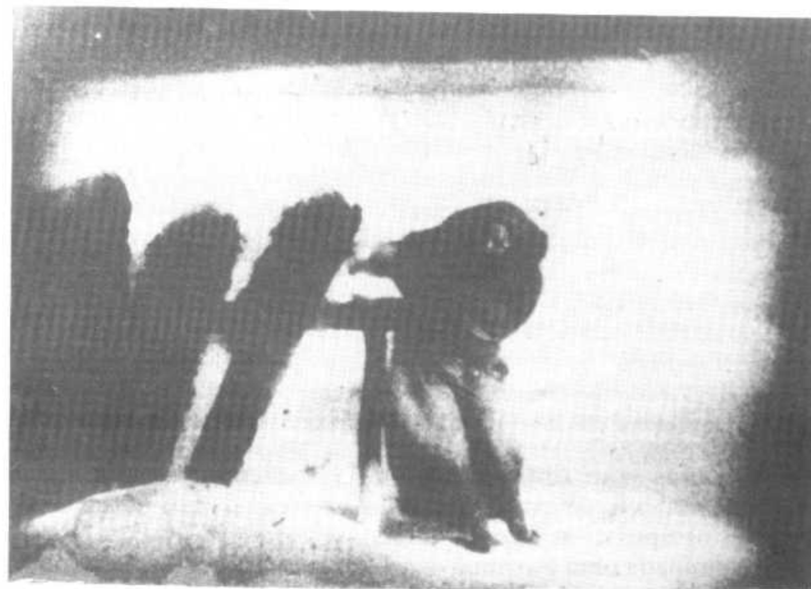
Fala-se hoje correntemente de "artes plásticas" para englobar todas as artes da imagem não-fotográfica, as artes da imagem "feita à mão". O eco da metáfora do escultor ressoa ainda, fraco, nesse uso — mas a expressão fixou-se, remete mais a uma divisão institucional (as artes tradicionais da imagem "defendendo"-se contra a imagem fotográfica, desvalorizada em razão de seu automatismo) do que a um significado absoluto.

O caso das imagens fotográfica e videográfica é complexo, e foi tratado variavelmente. Em geral lhes é recusado o *status* de artes plásticas, isto é, o *status* de arte — e foi no terreno da artisticidade que houve as principais batalhas.
Assim, uma das raras tentativas para fazer do cinema uma arte plástica, a de Elie Faure (1922), baseia-se na oposição entre o que é o cinema, ou seja, o *cinemima*, o cinema dramatizado e sujeito à narratividade, decerto interessante em seus melhores espécimes (Faure cita Chaplin como exemplo), mas essencialmente limitado, e o que ele poderia (deveria?) ser, a *cineplástica*, fundada no jogo mais ou menos livre de *formas* visuais, supostamente mais próximas da Arte: "O cinema é antes de tudo plástico: representa de algum modo uma arquitetura em movimento que deve estar em harmonia constante, em equilíbrio dinâmico com o meio e as paisagens em que ela se ergue e desmorona." Encontra-se a mesma opinião em alguns artigos, geralmente escritos por artistas plásticos, tal como no breve ensaio de Fernand Léger sobre o valor plástico de *La roue* de Abel Gance: "O advento desse filme é ainda mais interessante porque vai designar um lugar na ordem plástica a uma arte que até agora permanece quase só descritiva, sentimental e documentária." É claro que a chegada do cinema falado relegou a segundo plano essas preocupações, em proveito justamente da dramaticidade.

b) *O elemento plástico na imagem*: assim, embora seja muito difundida, a expressão "artes plásticas" não diz grande coisa além do que já dizia a noção de "arte da imagem". Quando se quis refletir sobre a imagem a partir da imagem abstrata, foi preciso portanto começar pela definição teórica desse domínio do plástico na imagem.

Tarefa que, durante muito tempo, foi apanágio dos professores das escolas de arte (eles próprios quase sempre pintores). Não é surpreendente, assim, que as primeiras obras teóricas dedicadas à imagem abstrata e aos valores plásticos em geral tenham sido editadas pela Bauhaus, a grande escola interartística que reuniu, na Alemanha dos anos 20, os melhores artistas de vanguarda, em pintura, em escultura e em arquitetura. Vamos referir-nos, um pouco adiante,





A "cineplástica": fotogramas de *Golddiggers of 1935* (Busby Berkeley, 1935 e de *Fausto* (Murnau, 1926).

especialmente aos textos de Paul Klee e de Wassily Kandinsky, apaixonantes e que marcaram sua época.

Entretanto, essas obras escritas por pintores não se apresentam, em geral, como construções de fato teóricas, uma vez que cada um dos sistemas propostos é consideravelmente idiossincrático, e pouco extensivo a práticas que não sejam a do próprio autor. Até hoje, com exceção dessas obras, há muito poucas abordagens racionais e de âmbito universal a respeito da dimensão plástica da imagem. No já citado artigo de 1979 (cf. capítulo 4, 4.2.3), o Grupo μ constata que "na medida em que uma semiótica das imagens tentou constituir-se até o presente, de fato ela não passa de uma semiótica *icônica*" — os autores entendem assim a semiótica da imagem como *mimese*.

Os autores propõem-se a definir, na imagem, os signos icônicos e os signos plásticos, estes possuindo, como todo signo, um plano da expressão e um plano do conteúdo, e veiculando significados de denotação e de conotação. O artigo é curto e os exemplos de aplicação que fornece não são muito convincentes. Dizer, por exemplo, que o significado plástico de denotação de um círculo é o conceito de circularidade, está certo (apesar da tautologia), mas dizer que seu significado plástico de conotação é "o efeito de sentido/perfeição formal/ou/Apeles/" é bastante arbitrário: o nome do pintor grego Apeles, de quem pouco se conhece, e que de fato foi o emblema da perfeição formal até o século XIX, já não é hoje associado imediatamente ao círculo como figura perfeita. Também, atribuir à cor amarela um significado de denotação/jalnicidade (neologismo significando "o fato de ser amarelo") é trivial, e dar-lhe como significado de conotação o/calor/ remete a uma tipologia mal fundada (cf. abaixo).

O que convém portanto destacar nesse artigo é a proposta de duas "dimensões" do signo plástico, sua *gradatividade* e sua *materialidade*, o que permite estabelecer interessantes tipologias. A primeira noção, a de gradação, é importante, já que visa amenizar uma das maiores dificuldades da teoria do elemento plástico, o fato de ele não ter relação com sistemas compostos de elementos discretos, descontínuos — mas com um continuum, com elementos que variam progressivamente, de modo gradativo: não se pode fazer um catálogo de todos os tipos de azul, mas "podem-se graduar os matizes de azul em determinada obra e atribuir-lhes valores, um em relação ao outro" (pode-se dizer o mesmo, por exemplo, da escala de tamanhos dos planos de planos no cinema e na fotografia). Quanto à segunda noção, permite distinguir as obras que só têm uma matéria da expressão (as fotografias não retocadas, por exemplo) das que têm várias (as colagens, entre outras). Espera-se com interesse a seqüência, em curso, desse trabalho.

1.2.2 A "gramática" plástica

Por não podermos nos apoiar nas teorias constituídas da dimensão plástica da imagem, retomaremos rapidamente a abordagem mais empírica que foi a dos artistas em sua prática.

a) *Os elementos*: dos tratados pedagógicos da Bauhaus e de alguns outros redigidos posteriormente, pode-se tirar uma lista implícita de elementos que são os comuns a toda dimensão plástica:

— a *superfície* da imagem e as gradações do corte dessa superfície em elementos mais ou menos finos;

— a *cor*, também fornecida como uma gama contínua (cujo paradigma é o arco-íris);

— a gama dos valores (preto-diferentes matizes de cinza-branco).

Essa breve lista coincide de maneira impressionante com a dos elementos da percepção visual: luminosidade, cor, bordas.

b) *As estruturas*: o trabalho do artista plástico consiste em fabricar, a partir desses elementos simples, formas mais complexas, combinando e compondo os diversos elementos. Assim, Kandinsky dedica todo um livro, *Point ligne plan* (1926), à questão da superfície, às encarnações desse valor plástico fundamental no ponto, na linha ou em uma porção de superfície, e às relações mútuas entre essas três entidades. O simples exame da relação entre o ponto e o plano no qual ele aparece permite, assim, a Kandinsky definir as "ressonâncias fundamentais" de qualquer ponto, ou seja, sua tensão concêntrica, sua estabilidade (inexistência de tendência espontânea ao movimento) e sua tendência a "incrustar-se na superfície" — ressonâncias fundamentais que são modificadas por outras ressonâncias, resultantes de fatores mais contingentes: a dimensão do ponto, sua forma, sua situação na superfície.

Essas análises são multiplicadas a respeito de todos os casos possíveis de interação ponto/linha/superfície, e consideradas num

grande âmbito que é o da expressão. O que interessa Kandinsky, de fato, é atribuir um valor expressivo a cada configuração analisada. Seu texto está cheio de metáforas, sobretudo a do frio e a do calor, e de metáforas musicais, todas destinadas a caracterizar o valor das configurações plásticas no interior de um sistema global, ele próprio fundado em uma estética particularmente idealista, no desejo de que as formas tenham vida própria, "pulsação" interna, "ressonância" intrínseca, que convém descobrir. (Esse modo de descrição e de avaliação influenciou alguns teóricos, especialmente Arnheim, que, sem adotar toda a filosofia de Kandinsky, retoma seu modo de correlacionar análise plástica e análise da expressividade.)

Na mesma época, encontra-se em Klee uma reflexão comparável, em *Esquisses pédagogiques* (1925), que considera as relações entre a linha e a superfície em termos de atividade/passividade de uma e outra, por exemplo sob a forma de "vertical em funcionamento". O texto de Klee, mais sucinto, aborda além disso dois temas importantes: o do "ritmo" visual (com a oposição entre estrutura dividual e estrutura individual); o da organicidade da forma, tema clássico da origem natural das formas artísticas (a planta, o organismo humano, por exemplo seu sistema circulatório, são tomados como modelos estruturais "em profundidade" da imagem artística, de uma maneira que Leonardo não teria desaprovado).

c) *A estruturação*: enfim, a reflexão sobre o domínio plástico leva a isolar o momento do trabalho sobre os elementos para fabricar uma estrutura, o momento da estruturação ativa do material. Diversos pintores, em seus escritos, insistem assim no papel da mão que traça e coloca a tinta, no papel da *pincelada*. No entanto, sobretudo neste ponto, a reflexão permanece empírica e na maioria das vezes bastante vaga.

Em resumo, a impressão é de que hoje há um levantamento do domínio plástico, de que se conhecem algumas categorias fundamentais, sem que com isso se tenha chegado a uma abordagem verdadeiramente teórica.

A tendência à "gramaticalização" da abordagem empírica foi ainda ressaltada, por exemplo, em textos como os de Vasarely, que não representam porém uma grande contribuição. Mesmo uma obra de síntese, de intuito teórico, como a de René Passeron (1962), embora

mais exata, continua a tratar os valores plásticos como pertencentes ao domínio do inefável.

1.2.3 A composição

Esse trabalho de estruturação que acabamos de evocar é o que se designa tradicionalmente como **composição** da obra, da imagem. Atribuímos acima (cf. capítulo 3, 1.2) a composição às funções do quadro, como superfície organizada, estruturada. Trata-se agora de insistir na concepção tradicional dessa estruturação.

a) *Composição e geometria*: uma idéia difundida e sempre reforçada por análises de quadros clássicos pretende que a composição seja antes de tudo uma questão de divisão, geometricamente harmoniosa, da superfície da tela (ou, mais geralmente, da superfície pintada, do que se chama suporte). A composição seria a arte das proporções, ou, para retomar o título de um livro do pintor e escultor Matila Ghyka, haveria uma Estética das proporções na natureza e nas artes, *Esthétique des proportions dans la nature et dans les arts* (1927). Essa idéia suscitou, desde o início do século, inúmeros artigos e obras; encontram-se, entre outras, dúzias de análises mais ou menos convincentes, destinadas a provar que este ou aquele quadro é construído segundo proporções geométricas simples, e alguns chegaram até a fornecer modelos de alcance "universal" de recorte do retângulo do quadro de acordo com proporções "harmoniosas".

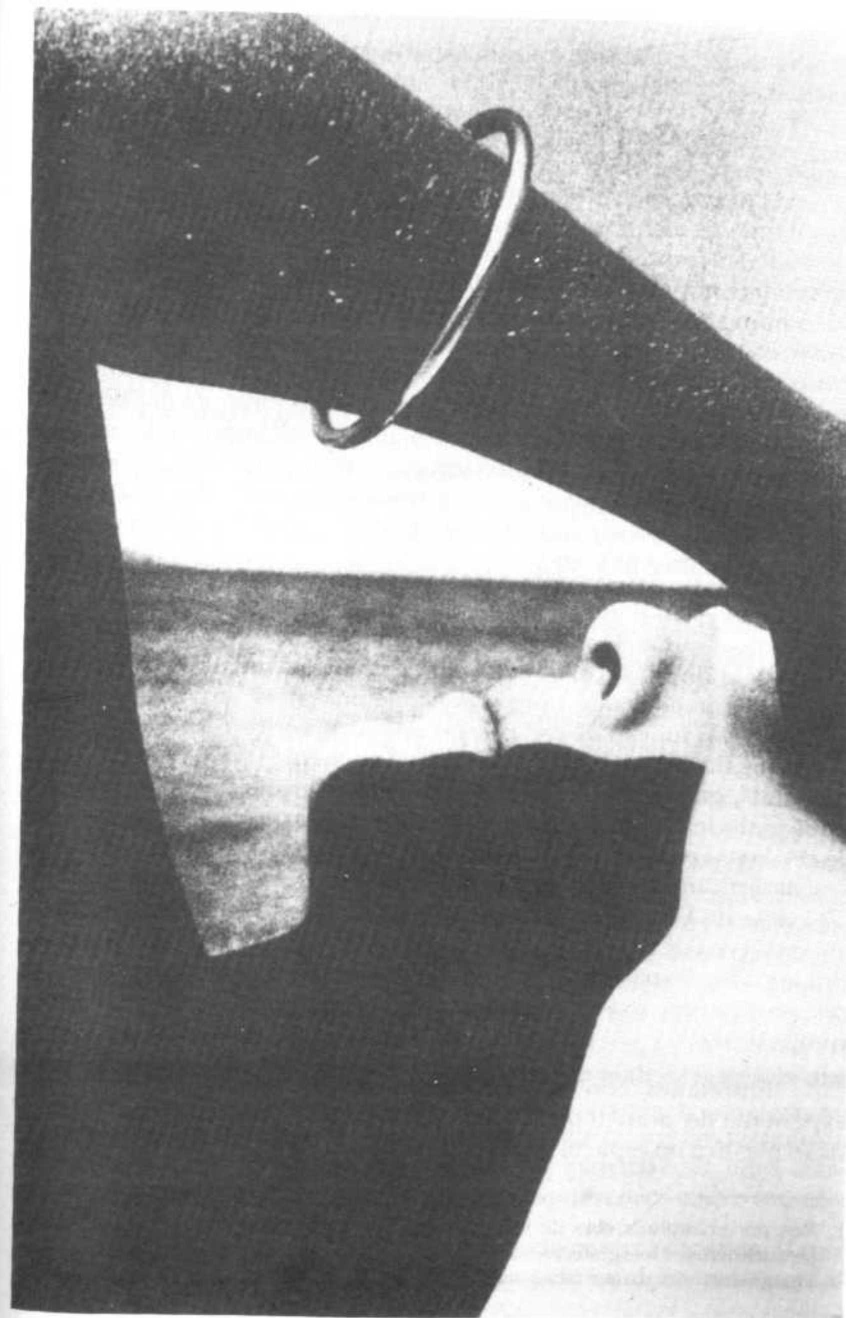
Nesse espírito, convém mencionar toda a literatura referente ao que se chama secção de ouro, relação entre duas dimensões na qual "uma está para a outra assim como esta está para a soma das duas" (em termos matemáticos: $a/b = b/(a + b)$, o que, é fácil verificar, dá uma relação de 1,618 — chamado "número de ouro" — entre os lados). A simplicidade da equação que define essa relação, algumas propriedades matemáticas evidentes que dela decorrem, motivaram o interesse pelo número de ouro, desde as especulações do Renascimento (foi um matemático, Fibonacci, que primeiro destacou essas particularidades matemáticas, sobretudo o fato de que o número de ouro é o limite da seqüência dita "harmônica"). É provável que essas especulações tenham sido conhecidas por alguns pintores — o Renascimento em geral não desprezava a virtuosidade geométrica — mas é não menos provável que a busca desenfreada de "seções de ouro" na composição de todos os quadros seja no mínimo incongruente. É portanto como referência a um mito que se devem compreender as

alusões à seção de ouro entre teóricos esclarecidos, de Eisenstein a Jean Mitry.

Concordamos nesse ponto com a posição de Passeron, que vê na seção de ouro uma proporção com certo interesse porque está "dividida entre duas formas fortes, [...] o quadrado e o retângulo alongado" — mas para quem "ela deve ser suficientemente deformada, simulada, para jamais ficar inteiramente cristalizada em uma tediosa perfeição". Em sentido mais amplo, essa "geometria secreta dos pintores" a que se deu tanta importância não deve sobretudo ser superestimada. A multiplicação de construções geométricas em um quadro pôde, em uns poucos casos, servir de "arquitetura" preparatória mas, na maior parte do tempo, apenas as proporções mais maciças são perceptíveis pelo espectador, e pouquíssimas telas revelam, após análise aprofundada, uma estrutura geométrica ao mesmo tempo complexa e regular. Em suma, a matemática não passa de muleta da composição.

b) *Composição e plástica*: a idéia de uma geometria da composição parece relativamente recente, e os tratados acadêmicos do século XIX ensinavam que ela se relacionava diretamente com o material plástico do quadro, até mesmo com seu material icônico. A arte de compor foi durante muito tempo compreendida como a arte de dispor convenientemente as figuras no quadro (personagens, objetos, cenários), e somente à medida que a pintura se afastou da imitação é que foi englobada a disposição dos elementos plásticos, valores, cores, linhas e superfícies. É essa dupla concepção que se costuma encontrar, tanto nos apanhados históricos de Passeron quanto nas análises de quadros de Arnheim; é importante notar aqui que um e outro, aliás admiráveis analistas, atribuem, na obra visual, um valor em si ao domínio plástico, que para eles provém de uma apreensão direta pelo "pensamento sensorial". Dissemos acima que talvez esse tipo de pensamento não exista de fato: pode ser apenas o índice de uma sensibilidade particular, ainda reforçada pelo exercício, a valores plásticos que parecem mais "imediatamente" visuais do que outros.

c) *Interartisticidade da noção de composição*: como organização visível do material plástico da imagem, a composição pode estar presente em qualquer imagem. A extensão mais notável da noção é a que a aplica à imagem automática, em primeiro lugar à fotografia. Já insistimos na natureza de traço desta última, para que fique claro que o que primeiro impressionou nela foi a ausência de intencionalidade:



Composição na imagem fotográfica: Ralph Gibson, Sardenha, 1980.

o "olho de vaca" da foto apenas registra tal qual o que está diante da objetiva.

A composição, em fotografia, concentrou-se pois durante muito tempo *diante* da objetiva, assumindo o sentido clássico da palavra, o de uma encenação. Um retratista tão discreto quanto Nadar não deixa, no entanto, de ajeitar seu modelo de maneira expressiva, e às vezes de colocá-lo em um cenário — a que outros, de Disdéri a Rejlander, darão ainda mais importância. Foi preciso esperar pelo episódio conhecido sob o nome de picturalismo, no final do século, para que a fotografia — ao copiar a pincelada pictórica — afirmasse sua vocação para compor, ela também, elementos plásticos. Atinge-se aí, de fato, o que constituiu o nó de intermináveis discussões em torno da definição de fotografia e de arte fotográfica: é a foto uma impressão, ou uma formulação? Embora, há muito tempo, os fotógrafos tenham implicitamente respondido que ela é a formulação de uma impressão e que nesse paradoxo reside a essência de sua arte, o debate continua vivo, inclusive no terreno teórico[1].

A questão é ainda mais complexa no que se refere à imagem automática mutável, o cinema e o vídeo. Acrescentam-se à composição no sentido plástico, de fato, as ressonâncias musicais da palavra, deixando entender que a organização temporal de um filme pode ser calculada em função de certas regularidades, certos ritmos. Foi o caso em certos filmes, especialmente no que se chama (mal) "cinema experimental", que constitui, entre todas as instituições cinematográficas, a que mais deliberadamente se aproxima das "artes plásticas" (a ponto de ser hoje apresentada nos mesmos lugares, essencialmente no museu de arte moderna). O *Opus 1*, de Walter Ruttmann, a *Symphonie diagonale*, de Viking Eggeling, os filmes de Hans Richter, certas obras do *underground* americano dos anos 50 e 60 e, é claro, grande parte do cinema dito "estrutural", repousam sobre cálculos de duração às vezes muitíssimo exatos, que são efetivamente assimiláveis a uma composição.

Entretanto, convém lembrar que se o olho, sobretudo o olho experiente do prático ou do crítico, é capaz de perceber uma composição plástica no espaço, nem sempre consegue, em compensação "por construção", perceber relações temporais (cf. capítulo 1, 1.3, e capítulo 3, 2.1), como explicaram vários teóricos do cinema, de Eisenstein, ainda (zombando da "montagem métrica" desde 1929), a Jean Mitry, que consagrou a essa questão um dos capítulos mais convincentes de sua *Esthétique et psychologie du cinéma* (1963 e 1965). Também a noção de ritmo, mais ainda do que a de composição, é no cinema de aplicação difícil, no melhor dos casos metafórica, no pior completamente descabida.

1. Ver, por exemplo, a obra de Jean-Marie Floch, *Les formes de l'empreinte* (1986), que procura definir a fotografia como composição tentando, muito polemicamente, opor-se à corrente teórica de que falamos diversas vezes, que a define sobretudo como traço.

1.3 Imagem e presença

1.3.1 Imediatidade do visível

O aparecimento da pintura abstrata fez com que a arte pictórica deixasse de ser considerada tão ligada à representação como o foi durante séculos. Essa nova abordagem tomou, com bastante freqüência, a forma de valorização de uma *presença*, concebida como real, atual, efetiva, e não como um substituto representativo, imaginário, virtual. Essa idéia é, no fundo, apenas um prolongamento do que acabamos de expor: cada vez mais sensíveis aos valores específicos do material pictórico e de sua organização plástica, pintores e teóricos acabaram vendo, nesse material plasticamente trabalhado, a única realidade da pintura, ficando a representação relegada à categoria de subproduto, às vezes decididamente indesejável.

A demonstração mais espetacularmente polêmica dessa abordagem foi feita, em uma série de ensaios surgidos entre 1920 e 1960, pelo crítico Georges Duthuit. Para Duthuit, é toda a arte representativa oriunda do Renascimento italiano — isto é, toda a arte ocidental até ao impressionismo — que é estigmatizada, como submetendo a uma *abstração* inaceitável porque desumana, a da geometria, todo encontro humano com o visível. O argumento costuma ser retomado pelos defensores da arte abstrata: a abstração — dizem, em suma — não está onde se acredita, a arte "abstrata" é de fato bem mais concreta, já que trabalha um material mais direto, mais imediatamente tangível, ao passo que a arte representativa canônica só pode existir em virtude de convenções intelectuais, em última instância, matemáticas, logo, afasta-nos da verdadeira vida, a dos encontros espontâneos com o mundo.

A ideologia dos textos de Duthuit pode parecer ingênua, já que o pintor, para ele, trabalha guiado apenas pela intuição, pelas sensa-

ções imediatas e também por seu gosto, generosidade, amor pela vida, e esses são os valores que o espectador receberá da obra. "Eis uma pintura — diz ele da arte renascentista — que com fragmentos de percepção reconstitui a aparência, ao passo que o que importa é dar vida". Insistimos muito (cf. capítulos 1 e 2) na verdadeira intelectualização que é a percepção visual, para não pensar que a idéia de que podem existir encontros "imediatos", "espontâneos" com o visível, que preexistem de alguma forma ao olhar, seja um mito.

Esse mito, entretanto, tem seu valor e alguma eficácia. Encontram-se variantes dele numa corrente filosófico-crítica, oriunda do existencialismo, para o qual nossa relação com o mundo visual pode também ser instituída no modo da imediatidade. Um dos autores mais influentes é aqui Maurice Merleau-Ponty, que, a respeito especialmente da pintura de Cézanne, evocou o aspecto "passivo" da síntese perceptiva, um modo de relação com o visível que consiste em aceitar-lhe a "doação" sem procurar reduzi-lo a uma organização geométrica conceitualizável. Para Merleau-Ponty, Cézanne representa um momento capital na história da pintura ocidental, porque substitui uma visão na primeira pessoa que estava implicada pela perspectiva, por uma visão impessoal, a do mundo "tal como é antes de ser olhado". Cézanne "faz a pintura passar do Eu ao A Gente".

Reencontra-se esse tema em Jean-François Lyotard (1970), que prossegue o movimento e procura na pintura, não apenas o aparecimento impessoal de um A Gente, mas o aparecimento, mais radicalmente impessoal, do id (no sentido freudiano), do espaço do desejo. Também é encontrado em Henri Maldiney, para quem, por causa de "perspectiva demais", o mundo real fez-se muito claro, muito fotográfico, tornando o sujeito da pintura enigmático; para Maldiney igualmente, o homem moderno é carente de sensações, porque está esmagado pelas percepções, e a tarefa da pintura, cumprida antes de tudo pela pintura abstrata, é restabelecer esse contato indizível com a realidade, que não passa pela simbolização intelectual.

1.3.2 A vida das formas

Uma outra transformação da ideologia da presença consiste em sentir, na obra de arte, não mais a presença direta do mundo visível, mas a da *Forma*. Como dissemos, a forma é uma abstração, que identificamos anteriormente (cf. capítulo 1, 3.2) com a estrutura dos elementos visuais que compõem um objeto visível. Mas pode ir-se

mais longe na abstração e definir a forma como um princípio ainda mais geral, que nada tenha a ver com os objetos, mas apenas com a aparência visível da obra de arte.

Essa tentação, intensificada pela evolução da pintura, não se encontra apenas nos teóricos da arte abstrata. O título *Vida das formas*, com sua metáfora evocatória, é tirado de um esteta e historiador de arte bem clássico, Henri Focillon, especialista da Idade Média. No livro publicado em 1943, Focillon "personaliza" a forma, para detectar as encarnações dela na matéria pictórica, assim como no espaço e no tempo. A forma, diz ele, "tem um sentido, mas que lhe é específico, um valor pessoal e particular que não se deve confundir com os atributos que lhe são impostos. Ela tem significação e recebe acepções. (...) [Tem] uma qualidade fisionômica que pode apresentar vivas semelhanças com a da natureza, mas que não se confunde com ela".

Essa idéia encontra-se, sob diversas formulações, em muitos críticos e artistas, sensíveis quer à "vida" das formas no decurso da história da arte, como Focillon, quer à vida das formas *hic et nunc*, no espaço da tela de pintura. A tela é uma superfície viva, animada de vida própria, a das formas e dos valores plásticos. Tal é a base do ensinamento de Kandinsky, que teve o mérito de explicitar sem medo os pressupostos filosóficos, eminentemente idealistas, de tal tese. Mas este é também o sentido de inúmeras declarações de pintores da primeira metade do século, de Matisse, dos fovistas, dos "abstratos" como Manessier ou Estève etc. A imagem, ou a presença das formas vivas.

1.3.3 Representação e presença

Enfim, a idéia da presença apareceu também em uma outra perspectiva, a respeito da imagem fotográfica (logo, em um sentido, *a priori*, oposto ao primeiro). Esta, como lembramos diversas vezes, presumivelmente deve levar consigo um traço da realidade, e vários críticos estenderam essa idéia, chegando a supor que podia também levar um pedaço, não apenas da realidade, mas do próprio real.

Essa idéia fica muitas vezes difusa, inacabada, e falar de *presença* de um ator (ou às vezes de um cenário) em um filme não leva a grande coisa, senão ao reconhecimento da existência de um efeito expressivo importante, posto no primeiro plano, de um *efeito* de presença. Mais interessante, apesar de seus pressupostos particulares, é a tentativa,

repetida, de ver na foto, e ainda mais no cinema, uma presença sobrenatural, que supera a representação ao mesmo tempo que se baseia nela. Reconhece-se aí sobretudo o tema da presença divina, que inspirou importantes críticos de cinema, de André Bazin a Amédée Ayfre e Henri Agel. Mas, de um ponto de vista menos metafísico, reconhece-se também o tema, freqüente, do poder de presentificação da foto, ligado à fotogenia (cf. adiante, 3.3).

Por construção, o dispositivo fotográfico e o dispositivo cinematográfico são feitos para transmitir uma efígie da realidade. Querer neles sentir uma presença atual — embora isso tenha acompanhado importantes intuições críticas — só pode provir do desejo inocente, do fantasma ou da convenção. Não obstante seus poderes, entre outros o de ensinar a ver melhor, o cinema e a foto não *revelam* nada do mundo, no sentido literal e esotérico da palavra.

2. *A imagem expressiva*

2.1 A questão da expressão

A imagem abstrata, "pura", reavivou, portanto, mais cruamente, uma questão antiga mas esquecida a respeito da imagem figurativa: a questão da **expressão.** Poucas palavras do vocabulário crítico ocasionaram tantas aproximações, tantos mal-entendidos quanto a palavra "expressão", sobretudo à medida que seu uso tornou-se mais freqüente, há um século. A etimologia indica bem que se trata de "espremer", de forçar algo a sair, como se espreme o suco da laranja — mas o problema está em saber o que é esse "algo", de onde sai, para ir aonde. Começaremos por uma verdadeira pergunta: o que é a expressão?

2.1.1 Definições

As teorias da expressão são numerosas mas — com exceção de apresentações teóricas e críticas recentes, que tentam justamente esgotar a noção — são todas parciais, porque enfatizam, mais ou menos exclusivamente, um aspecto da noção de expressão, e também porque respondem implicitamente a uma, e uma só, das duas questões essenciais, a questão do *que* e a questão do *como.* O que exprime a obra caracterizada como expressiva, o que exprime a expressividade? Por quais meios uma obra se torna expressiva, o que lhe confere sua expressividade? E, sempre presente,a pergunta implícita: quem é fiador da expressividade, quem a verifica? Em suma, para simplificar podem distinguir-se quatro grandes definições de expressão:

a) *A definição espectatorial, ou pragmática*: é expressiva a obra que induz certo estado emocional em seu destinatário. O exemplo maior ao qual se aplica essa definição é a música, tida como produtora de emoções mais diretas, até mesmo mais brutas, por intermédio de seu componente rítmico. É certo que o ritmo musical — a que nosso modo de vida nos expõe cada vez mais, com ou sem nosso consentimento — exerce sobre nós efeitos mais físicos, mais inevitáveis, mais imediatamente constatáveis, do que qualquer elemento da imagem. Mesmo no cinema, o elemento mais emocional sempre foi a música, aliás conscientemente utilizada para isso. Assim, as teorias da expressividade como eficácia emocional, quando aplicadas à imagem, são freqüentemente baseadas num modelo musical, explícito ou não, como veremos a respeito da cor.

A definição da expressão pela emoção do espectador raramente vem só; combina-se ao contrário, na maioria das vezes, a uma das que forneceremos em seguida. Isolada, ela diz de fato muito pouco sobre *o que* produz a emoção; assim as teorias apoiadas nessa concepção tendem a ser teorias da expressividade do material, antes de sua formulação. O que será julgado expressivo na música é o ritmo, ou os timbres dos instrumentos, sobretudo o destaque desse timbre (uma voz rouca, ou pelo menos velada, é em geral preferida pelos cantores de *blues*, por exemplo); do mesmo modo, serão procurados na imagem elementos que seguramente comovam o espectador, logo elementos universais, simples, fáceis de sublinhar (a cor, é claro, mas também o contraste: o claro-escuro é sempre utilizado para um efeito emocional forte).

b) *A definição realista*: é expressivo aquilo que exprime a realidade. Para essa teoria, os elementos da expressão são portanto elementos de sentido: o sentido da realidade. Por isso ela só teve curso em contextos que atribuíam à realidade um sentido profundo, pelo menos potencial. Combinada à preocupação de emocionar o espectador, é, por exemplo, a concepção de pintura que se encontra no século XVIII em Diderot: o quadro deve ser visualmente notável, deve "atrair, parar, envolver" o espectador — mas só o envolverá se figurar visivel-

mente paixões reais, se fizer vibrar o espectador por uma realidade que ele reconheça. Em estilos menos espetaculares, essa definição caminha de par com obras aparentemente mais transparentes, que só tocarão o espectador se ele aceitar transferir a emoção para a realidade representada: supõe-se que o espectador de filmes neo-realistas fique emocionado com a infelicidade do *Ladrão de bicicleta*, e que o filme de De Sica expresse a realidade do desemprego na Itália de 1950.

c) *A definição subjetiva*: é expressivo aquilo que exprime um sujeito, em geral o sujeito criador. Essa definição é relativamente recente em termos históricos, já que supõe não só o reconhecimento da categoria de sujeito, mas que a ele seja reconhecido o direito à expressão singular. Os gestos e mímicas, por exemplo, foram considerados durante muito tempo como expressivos quando reproduziam um *código* da conversação e da civilidade, quando se conformavam a determinado rol universal de gestos e mímicas. A idéia de que é possível exprimir-se, exprimir *a si*, não remonta aquém do romantismo, e isso precisa ser ressaltado sobretudo numa época em que a expressão da subjetividade é considerada como normal, e até desejável, a ponto de estar integrada aos objetivos da escola.

Na medida em que essa concepção é dominante, não requer maiores explicações, e, antes mesmo de reconhecer o que quer que seja numa obra, é costume pressupor que ela exprime o autor. Isso é verdade da pintura de Van Gogh ao fovismo (aliás, expressiva segundo quase todas as definições), mas será estendido também às produções de cinema, de variedades, de publicidade, e até à vida cotidiana: que cada um produza agora seus próprios exemplos, para que assim possa exprimir um pouco de si mesmo.

d) *A definição formal*: é expressiva a obra cuja forma é expressiva. Esse enunciado aparentemente simples esconde um problema fundamental: como saber se uma forma é expressiva ou não? Para isso, será preciso quase sempre se referir a uma das definições precedentes — mas essa definição "formal" é, sem dúvida, mais interessante e demonstrativa lá onde é pura, isto é, entre os teóricos que acreditam em uma expressividade da forma. Há (houve) dois modos de acreditar nela:

— ou refere-se a forma da obra a um catálogo convencional de formas, estipulando quais são expressivas, quais o são menos: a expressividade é então toda regulada socialmente. O Egito faraônico pode ser um exemplo (embora se ignore se lá os artistas possuíam a noção de expressividade); o século de Luís XIV é com certeza outro, assim como a URSS do realismo socialista;

— ou considera-se a forma como domínio "vivo", "orgânico", cuja expressividade é comparável à de todo organismo vivo: é uma concepção que floresceu no século XX, na consecução da abstração pictórica e de seu culto dos valores plásticos "puros".

Essa última idéia foi desenvolvida pela estética pictórica do século XX, que teve o desejo de autonomizar, às vezes excessivamente, a "vida das formas" cujo conceito evocamos acima. Nos anos 50, por exemplo, a filósofa americana Suzanne Langer desenvolve uma abordagem da arte como definida por um objetivo ideal e trans-histórico, que é exatamente seu valor expressivo. Para ela, a expressividade está não só presente, mas identicamente presente em todas as obras de arte: o que é expresso são os sentimentos (*feeling*), e a expressão é a encarnação de uma forma abstrata, é o que dá forma simbólica ao *feeling*. Nessa perspectiva, se a arte não-imitativa, a arte que transforma a realidade, é concebida como mais fortemente expressiva, a arte imitativa pode sê-lo também, contanto que evite a cópia pura e simples das aparências, para dedicar-se a "enraizar formas naturalmente expressivas". A emoção não-simbolizada escapa e a realidade só se transmite se for abstrata e simbolizada: assim a arte implica sempre um processo de abstração. Existem ainda outras definições possíveis, é claro, e as que acabamos de fornecer acham-se na maioria das vezes combinadas umas com as outras. Um historiador de arte como Gombrich insistirá no fato de que a expressividade atua no plano formal, e de que, se ela tem componentes naturais (cores, formas gráficas) que remetem à realidade, tem sobretudo componentes históricos, contextuais, que remetem à história das formas e, por isso, à situação histórica do espectador: para ele, a expressividade é principalmente extrínseca à obra. Ao contrário, para um crítico como Duthuit, a expressividade das formas é inseparável do desejo do sujeito pintor, e é sempre testemunha de um encontro bem-sucedido com o real: é intrínseca à obra, da qual manifesta o caráter vivo.

2.1.2 Críticas

O apanhado dessas principais definições permite compreender por que a noção de expressão é tão problemática: sua definição varia ao sabor dos valores estéticos reconhecidos pela sociedade; como

função simbolizante, está sempre conexa à significação, sem no entanto confundir-se com ela; aparece sempre mais ou menos como um suplemento relacionado a uma função primeira (de representação, sobretudo); está ao mesmo tempo na obra e fora da obra, eterna e histórica.

Assim não faltaram críticas, seja para fornecer enfim uma definição racional da expressão, seja para recusar totalmente a noção. Das primeiras, um dos exemplos mais impressionantes é o de Richard Wollheim: no contexto de uma abordagem estritamente analítica, começa a redefinir completamente, não apenas a noção de expressão, mas a de arte, que julga inseparáveis. Em oposição à teoria institucional da arte hoje dominante (a arte é o que é socialmente reconhecido como arte e nada além disso), Wollheim propõe uma definição intrínseca: a arte é um domínio de produções humanas comparável à linguagem, que tem, como a linguagem, um valor simbólico, uma "vida" própria (aliás, Wollheim retoma o termo de Wittgenstein, *Lebensform*, forma de vida), tanto do ponto de vista do artista quanto do ponto de vista do espectador. Disso resulta que existem efetivamente *intenções* artísticas e que a arte requer uma aprendizagem.

A noção de expressão é examinada por Wollheim a título de exemplo das propriedades específicas da arte, as que obrigam a superar toda concepção material, "de apresentação", da obra de arte. O método, deliberadamente complicado, não é fácil de resumir. Wollheim, por um lado, refuta as definições que chamamos subjetiva e espectadora, porque supõem a expressividade exterior à obra; por outro lado, ele constata segundo Gombrich que a expressividade também não pode estar contida na obra como *dado*. Nesse ponto em que ele parece recusar todas as definições possíveis, a solução é proposta como uma espécie de dialética entre um componente "natural" e "imediato" da expressão (ligando-a por exemplo ao Eu artista), e um componente "cultural" e "arbitrário" (ligando-a à história das formas) — o todo tendo sentido apenas em relação à definição de arte como "forma de vida".

Mas a noção de expressão em geral e especialmente as definições que a vinculam à subjetividade foram objeto de crítica mais radical, nos anos 60, por parte de filósofos da "desconstrução" como Jacques Derrida, e de críticos como Julia Kristeva. A crítica tem como objetivo o modelo de significação implicitamente subjacente à noção de expressão: esta supõe, de fato, que se privilegie a produção de um significado, negligenciando os efeitos próprios do *trabalho* do significante. Correlativamente, o que é recusado é a idéia de um sujeito centrado, consciente, "pleno", que a obra encontra em plena luz. Derrida, Kristeva e muitos outros retomam, ao contrário, a concepção freudiana (às vezes revista por Lacan), segundo a qual o sujeito só existe em um processo interminável de constituição pelo jogo de significantes de toda natureza — jogo do qual ele nunca é o dono, e que se passa no inconsciente. Falar de "expressão" de um sujeito só pode portanto, para eles, ser um engodo, que remete a uma falsa concepção de sujeito. Recusada como produção de significados, recusada como produção intencional de um sujeito, a expressão vê-se — ainda — reduzida à expressividade formal codificada. Essas críticas visavam sobretudo a esfera da literatura, em geral o jogo da linguagem (um aspecto importante dos primeiros trabalhos de Derrida é a crítica da dominação do oral nas filosofias da linguagem bem como a valorização da *escrita*). Exerceram, entretanto, influência considerável sobre a teoria das artes visuais, especialmente do cinema. Encontram-se, por exemplo, nos *Cahiers du cinéma*, por volta de 1970, de Pascal Bonitzer, de Jean Narboni ou de Jean-Pierre Oudart, condenações sem nuances da noção de expressividade nos filmes, como pertencente a uma concepção ultrapassada, sujeito-centrada e logo-centrada da obra de arte, e cineastas como Bresson e Straub são louvados por haverem realizado obras, não inexpressivas, mas afastadas da *vontade* de expressão. Em data mais recente e de modo mais sistemático, Marie-Claire Ropars prosseguiu a crítica do modelo "logocêntrico", procurando destacar, em numerosas análises de filmes, processos de "escrita" (no sentido de Derrida).

2.2 Os meios da expressão

Não procuraremos dar uma definição unificadora da expressão, uma vez que a longa exposição de definições que acabamos de fornecer torna meio utópica tal tentativa. Vamos conservar, a título de definição funcional, a idéia de que a expressão visa o espectador (individual ou mais anônimo), e de que veicula significados exteriores à obra, mas mobilizando técnicas particulares, meios que afetam a aparência da obra. É desses meios que passaremos a tratar.

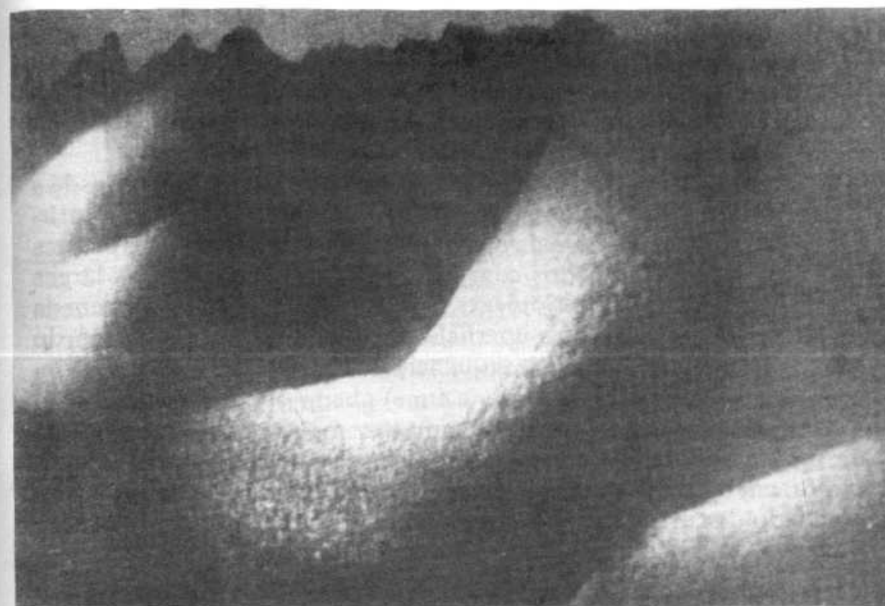
2.2.1 O material, a forma

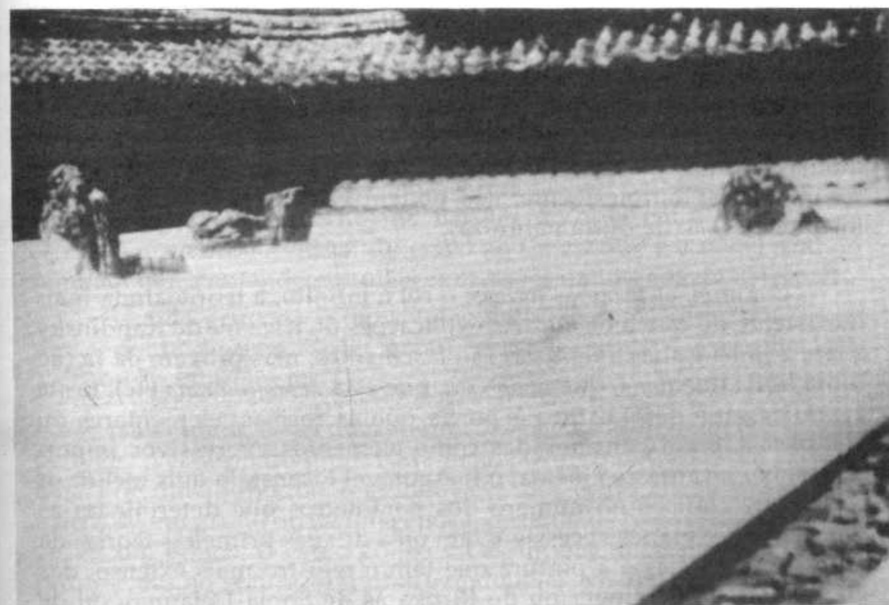
As definições atuais da noção de expressão destacam uma espécie de autonomização ostensiva, e de hipertrofia, do trabalho formal. Ou é a própria forma que é acentuada, sublinhada, às vezes deformada, ou é o tratamento do material que é insistente, tornado visível.

O primeiro dos meios para tornar uma imagem expressiva costuma ser o de nela incluir "mais" material, ou melhor, de fazer aparecer um trabalho do material (com toda a ambigüidade dessa última fórmula: o artista trabalha o material, mas procurando dar a impressão de que, na obra concluída, é o material que trabalha). Os exemplos aqui se referem essencialmente às utilizações marcadas pelos valores plásticos mais elementares.

a) *A superfície da imagem*: os anos 70 e 80 viram a produção de muitas pinturas de grande formato, originando um efeito específico (expressivo, por assim dizer), pelo simples fato de suas dimensões. Citemos os retratos gigantes de Chuck Close, ampliações meticulosas, sobre uma tela com mais de dois metros de altura, de fotografias propositalmente inexpressivas em termos fisionômicos, cujo fascínio provém de sua desproporção — inclusive da desproporção entre a neutralidade da foto original e o excesso da superfície que ocupam na tela.

Mas a superfície pode também ser trabalhada em sua espessura, e se tornará expressiva desde que se tornem sensíveis a quantidade, a solidez e a materialidade do que nela se colocar. Camadas de pigmentos, tinta que acaba de sair do tubo, tendo conservada a espessura, e modelada pela pincelada do pintor: a isso estamos habituados pelo menos há um século. Mas a idéia foi infinitamente modificada há algumas décadas, com a utilização de todo tipo de materiais mais ou menos imprevistos, areia, terra, fragmentos de objetos (um jovem pintor novaiorquino, Julian Schnabel, logo ficou célebre ao utilizar como suporte uma tela sobre a qual são colados cacos de pratos de louça). O vínculo entre presença física do material e expressão é vivenciado de modo tão forte que estimulou alguns cineastas a tentarem produzir um equivalente. Penso em Patrick Bokanowski, pintor e cineasta, cujos filmes tentam muito deliberadamente escapar ao que ele sente como a maldição da imagem fotográfica, o fato de que seja *documentária*, que multiplica as táticas de "materialização" de sua imagem: em *Le déjeuner du matin*, por exemplo, isso vai da construção





Os meios de expressão cinematográfica. O quadro e o cinza monocromático: quadro cheio, textura granulosa dos corpos em *Hiroshima mon amour* (A. Resnais, 1959); quadro esvaziado, textura mineral em *Printemps tardif* (Y. Ozu, 1949).

de cenários não-perspectivistas à interposição, diante da objetiva, de substâncias diversas, mais ou menos transparentes, que trazem o traço visível de *manipulações*.

b) *A cor e os valores plásticos*: todas as teorias da pintura desde a arte abstrata, todas as teorias do cinema "abstrato", "pictórico", afirmaram o papel expressivo da cor, empregada pela maioria dos artistas do século XX preocupados com a expressão visual, desde as largas faixas negras das telas de Soulages (que aliás tiram partido também da ligeira irregularidade da superfície produzida pelas passagens do pincel) ao trabalho da cor na seqüência da orgia de *Ivan, o Terrível*.

É surpreendente constatar, uma vez mais, a quase inexistência de uma teoria da cor. Esse valor, talvez o mais importante para o pintor, em todo caso o mais fácil de dominar conscientemente, só tem suscitado discursos metafóricos. Metáfora musical, que se baseia em pretensas equivalências de sensações entre cores e sons, e que ocasiona a elaboração de sistemas fantasistas. Metáfora psicológica, basicamente a do calor, que todos conhecem: o vermelho é cor "quente", o azul é "fria" etc. Metáforas simbólicas que retomam, às vezes sem saber, equivalências antigas entre o vermelho e o sangue, o ouro e o poder, o azul-marinho e o firmamento etc. Todas essas metáforas, e outras, acham-se incansavelmente reproduzidas e combinadas na maioria das abordagens criadoras do domínio plástico, de Kandinsky em suas lições na Bauhaus a Eisenstein em seus ensaios sobre a montagem. Não se trata de desprezar o interesse potencial de tais comparações. Simplesmente, não podem valer para teorias, mesmo incipientes (são de outra natureza).

c) *Enfim, as próprias formas*: o rol é infinito, a teoria ainda mais inexistente do que a da cor. As explicações de Klee ou de Kandinsky sobre a linha e suas aventuras são fascinantes, mas provêm da ficção (uma linha que *flana*, que *se apressa*, que está *desequilibrada* etc). Resta a prática, que demonstrou à porfia que as formas, elementares ou complexas, eram consideradas como elementos expressivos importantes. No tocante ao cinema, o inesgotável Eisenstein quis incluir os contrastes gráficos no número dos parâmetros que determinam as relações entre planos sucessivos, em uma de suas primeiras teorias da montagem — mas é a pintura que tem o registro mais extenso, das geometrias de Feininger ou de Kupka às de Sonia Delaunay ou de Vasarely, da tinta escorrendo de Sam Francis aos *drippings* de Pollock,

dos riscos de Hartung aos traçados "selvagens" de André Masson, do tachismo à arte informal etc.

É impossível esboçar uma tipologia, a não ser a distinção entre uma expressividade "intrínseca" das formas, que faz com que o triângulo, mais pontudo que o círculo, seja sentido como mais agressivo (encontra-se essa concepção em Kandinsky e também em Arnheim, em Gombrich ou em Eisenstein, para nos limitarmos aos autores já citados) — e uma expressividade "extrínseca", que resulta mais de seu caráter de *traço* de um gesto, guardando pois uma espécie de dinamismo ligado a esse gesto: a mesma linha sinuosa pode ter sido meticulosamente desenhada (em Kandinsky) ou, ao contrário, lançada furiosamente sobre a tela (em Masson), e sua expressividade relativa ficar evidentemente transformada.

2.2.2 O estilo

Se a lista dos elementos expressivos não é muito longa, vê-se que as configurações possíveis são em número quase infinito, e que se está longe de uma abordagem racional da expressão partindo de seus elementos. É que a expressão nunca é absoluta, mas sempre relacionada com um conjunto de convenções, com um sentido comum do que é admissível, normal, ou extraordinário — em resumo, com um *estilo*. A noção de estilo não é simples aliás, já que pode remeter a duas realidades semicontraditórias:

— a do indivíduo: "O estilo é o homem"; é nesse sentido, por exemplo, que a entende Roland Barthes, ao opor em *O grau zero da escritura* o nível individual do estilo ao da escrita; e é nesse sentido também que a entendem muitas expressões da linguagem corrente;

— a do grupo: o estilo é então definido como característica de um período, de uma escola, como "o estilo barroco", "o estilo Luís XVI" ou "o estilo Ingres".

Na verdade essas duas definições não são inteiramente incompatíveis: o estilo individual nada mais faz do que traduzir a escolha feita por um indíviduo referindo-se a um estilo constituído como marca de um grupo ou de uma época, certamente transformando-o, às vezes, um pouco. O estilo gótico foi assim objeto de numerosas reapropriações no século XIX, produzindo aliás, visto de hoje, não tanto estilos individuais e sim novos estilos de época (os pré-rafaelitas, por exemplo). Do mesmo modo, no século XX um estilo mais *flou*, o dos

desenhos de crianças, foi reivindicado por artistas tão diferentes quanto Klee ou Dubuffet: mas, se o estilo de um e do outro se define até certo ponto como "infantil", refere-se além disso a movimentos dos quais participaram, respectivamente, a Bauhaus e a "arte bruta".

Mas, qualquer que seja a definição adotada, o estilo continua a ser definido por um certo número de escolhas que dizem respeito não apenas ao que acabamos de referir, o material, a forma, mas também a todos os elementos da figuração, da "encenação". É aliás uma das razões da dificuldade em definir o estilo: ele atinge *toda* a obra. Quanto a seu poder expressivo, cabe num princípio simples: um estilo será tanto mais expressivo quanto mais novo for. Isso vale para os estilos individuais, e a busca da originalidade, da sensação inédita, está entre os objetivos reconhecidos da arte desde, no mínimo, o século XIX (recentemente ainda, dizia muito bem Christian Boltanski: "O objetivo da pintura é a emoção, e é o inesperado que a suscita"). Isso vale, ainda mais talvez, para os estilos coletivos, que só se definem como estilos quando se opõem aos estilos que os precederam: o neoclassicismo em reação ao rococó, o romantismo em reação ao classicismo etc.

Estes exemplos podem retomar os da rubrica precedente, pois um estilo define-se também em relação a determinado tratamento do material, a um gosto por certas formas ou certas cores etc. Mas na maioria das vezes são os elementos de encenação os que se destacam na constituição dos estilos. Por exemplo, a luz. Ainda não foi feita a história da representação pictórica da luz, desde a figuração, inevitavelmente dourada, dos raios da luz celeste nos quadros italianos dos séculos XIII e XIV, até as tentativas do início do século XX, para traduzir a luz elétrica, sob a forma de respingo de partículas luminosas, pintadas uma a uma, nos quadros dos futuristas. Essa história passaria por diversas maneiras de representar a própria "matéria" luminosa e sua cor, ora amarelada como em Rafael, ora azulada como em Constable, ora ainda branca ou vermelha. Traria a marca de várias concepções sucessivas da luz, como brilho, como ondulação, como atmosfera; demonstraria sobretudo as variações da encenação luminosa, desde os pintores do claro-escuro como Caravaggio e Rembrandt, em que a luz designa vivamente zonas significantes, até os pintores luministas, de Velasquez a Vermeer, nos quais a luz banha os objetos, encerra-os e une-os uns aos outros. Em cada etapa dessa história, o estilo da luz traz consigo uma impressão de conjunto, e, se as brechas feitas pela luz na sombra são, em Rembrandt, expressivas dramaticamente, as paisagens nubladas de Constable o são atmosfericamente.

A fotografia, o cinema e até o vídeo tiveram também seus estilos de luz. Isso é muito evidente no cinema "institucional", no qual a luz é confiada a um especialista, o diretor de fotografia (o mais bem pago e o mais prestigiado dos técnicos: muitos realizadores podem hoje invejar a reputação de um Nestor Almendros) — e no qual ela é fabricada para servir aos intuitos da instituição. Foram variados os estilos de luz cinematográfica; alguns diretores de fotografia e alguns realizadores tiveram o seu: porque foi um e outro, vamos citar apenas o caso de Josef von Sternberg, cujo penúltimo filme, *The saga of Anatahan*, baseia-se, para produzir a impressão de sufocação e de loucura crescentes que o roteiro exige, em um cenário opressor, em uma direção de atores muito extrovertida e em uma constante divisão da imagem entre sombras e luzes organizadas em rede, numa espécie de grade que encerra e devora os personagens. No cinema, ainda mais do que na pintura, o estilo da luz rege a expressividade da imagem (porque se trata de uma imagem-luz, de uma imagem em que a luz está não só representada, mas presente — cf. capítulo 3, 3.1).

Outro exemplo: o *close*. Dele já se falou (cf. capítulo 3, 1.1.4) para ilustrar a segregação dos espaços plástico e do espectador, e destacou-se que desde logo ele fora reconhecido como um dos principais trunfos do cinema em sua busca da expressividade. Pode-se ainda acrescentar que houve *estilos* de *close*. O rosto humano foi o primeiro objeto privilegiado do *close*, e é sempre para filmar rostos, para acentuar sua mímica em um momento especialmente dramático, que um cineasta como Griffith o utiliza. Mas, desde os anos 20, o cinema "de arte" europeu deseja estendê-lo à figuração expressiva dos objetos; quando Béla Balázs fala de *fisionomia*, é pensando tanto em uma paisagem, em uma natureza morta, em um *close* de coisa, quanto em um rosto; quando Jean Epstein escreve seu famoso texto de *Bonjour cinéma*, justapõe na apologia do *close*, as lágrimas que escorrem do olho e o telefone, a expressão de uma boca e a de um relógio de pulso...

O *close* pareceu esgotar, na década de 20, toda a gama de suas potencialidades expressivas, de que *Joana d'Arc* de Dreyer devia de certa forma ser a apoteose. No entanto, muitos cineastas conseguiram ainda utilizá-lo com sucesso, seja ocasionalmente (pode-se pensar no grande *close* da boca e bigode de Kane pronunciando "Rosebud", no início do filme de Welles), seja mais sistematicamente, por exemplo ao conjugá-lo com a tela grande — e aqui é o nome de Sergio Leone que se impõe.

Não desenvolveremos esses exemplos, que abrangeriam toda a história das artes figurativas. Uma última palavra apenas sobre esses meios da expressão: em *L'image-mouvement*, Gilles Deleuze reagrupa, sob o nome de *imagem-afeição*, as representações do rosto humano e as do que chama "espaços quaisquer", espaços desconectados, esvaziados, às voltas com a luz, com a sombra, com a cor. A imagem-afeição é, no cinema, aquela em que a expressividade tornou-se invasiva, preponderante, exclusiva; quanto ao espaço qualquer, é o da tela de pintura, da tela de cinema, da imagem, esse espaço plástico de que o espectador está sempre fundamentalmente separado. O que indica Deleuze a respeito do cinema, e que pode estender-se à imagem em todas as suas manifestações, é portanto a importância, a pregnância expressiva dos elementos da imagem *antes* de sua elaboração (quando são quaisquer, não especificados).

2.2.3 A deformação: o efeito

Já dissemos que um estilo terá tanto mais oportunidades de passar por expressivo quanto mais novo for. Esse princípio vale para a expressão em geral, e é uma das variantes mais freqüentes de sua definição *formal*: a obra expressiva é a que surpreende, porque não se parece com nada de conhecido, porque inova, inventa visivelmente.

A inovação formal, na história das artes, sempre interveio em certo contexto estilístico, em relação ao qual ela produziu uma ruptura. Aí está sem dúvida um dos traços da história da pintura ao qual hoje mais estamos habituados, e todos se lembram dos escândalos desencadeados em seu tempo pelo impressionismo, pelo fovismo, pelo cubismo, porque rompiam com tradições estilísticas bem estabelecidas. Ora, *Impression, soleil levant*, o quadro de Monet que deu nome ao movimento, com certeza fora concebido como obra particularmente expressiva, porque propunha solução radicalmente nova à representação da luz da aurora, insistindo em especial na sua difusão na atmosfera. Da mesma forma, as primeiras decomposições cubistas deviam exprimir mais e melhor uma certa "objetalidade" de seus modelos etc.

O que convém sublinhar é o vínculo quase sempre estabelecido entre novidade e *deformação*. A obra expressiva costuma ser a que surpreende pelo frescor de seu trabalho formal, mesmo que pareça uma deformação. É claro que a própria noção de deformação é suspeita, já que não pode haver deformação no absoluto, mas apenas em





A deformação. Neste desenho de Eisenstein (*A captura do peão*, esboço de um episódio de *Que viva México!*, 1931), como na foto de Willim Klein (*Revólver*, 1954) é a desproporção entre primeiro plano e segundo plano, o exagero da perspectiva, que provocam o efeito de deformação.

relação a uma forma supostamente legítima; aliás estamos hoje acostumados a achar interessante e legitimável qualquer convenção representativa (ou não). Não insistiremos pois nas acusações feitas contra quase todos os estilos um pouco fortes, porque "deformavam" algo (sobretudo os hábitos); desde o início do século XVI, houve quem censurasse Michelangelo por seu insólito excesso de violência, sua *terribilità*. A idéia de deformação, em compensação, é interessante desde que não se torne normativa.

Pode-se assim constatar que certos estilos deformam as imagens de modo sistemático com referência a uma expressão realista do visível. Criticamos demais a idéia de um absoluto, de uma objetividade da representação; não se trata de voltar atrás a esse respeito, mas de seguir trabalhos que se interessaram pelo *sentido* de algumas dessas "deformações". É em particular o caso de estudos sobre as artes "primitivas" como os de Jan Deregowski, nos quais procura-se explicar o estilo de representação "lateral" dos índios da América do Norte,

ou as enormes simplificações gráficas que se encontram em determinadas imagens africanas, relacionando-as a grandes esquemas simbólicos. Segundo a tese de Deregowski há deformações expressivas (convencionalmente expressivas, aliás de maneira muito rígida) porque violam a objetividade visual para incluir nas representações uma *interpretação* do visível: os estilos deformantes são sempre estilos esquematizantes.

Por outro lado, há sempre, na origem do que é sentido globalmente como deformação, uma espécie de hipertrofia local deste ou daquele aspecto da imagem, um *efeito*, que torna a imagem expressiva. O impressionismo deforma a realidade visual tal como a percebia o pintor acadêmico, porque exagera os efeitos da luz; o fovismo, porque exagera os efeitos da cor; e um e outro ganham em expressividade. Em torno de 1910, a noção de arte negra fez com que uma estatueta *Ashanti* em terracota ou uma máscara *Baoulé* passassem do *status* de fetiche primitivo ao de obra poderosamente expressiva, porque uma e outra forçam, segundo fórmulas aliás muito codificadas, os efeitos fisionômicos. Os efeitos hipertróficos de montagem de que o cinema mudo abusou, às vezes, eram uma grave deformação da realidade documentária, mas foram também, durante um tempo, fonte expressiva inesgotável.

Assim, a expressividade talvez se origine fundamentalmente da deformação. Por mais rápido que seja, este exame da noção de "deformação" mostra de novo que a expressividade tem dois aspectos:

— um aspecto histórico, ligado à vida dos estilos, ao seu enfraquecimento, à sua sucessão por deslocamentos, intensificações e transformações sucessivas (e deformação, porém relativa);

— um aspecto a-histórico, já que certos elementos, certos contrastes, certos valores, parecem guardar seu potencial expressivo através de todos os seus empregos históricos. Citarei apenas o exemplo, divertido e esclarecedor, várias vezes dado por Gombrich a título de metáfora genérica desta expressividade, o exemplo do *ping e pong*. Dezenas de *enquêtes*, repetidas nas mais variadas circunstâncias, corroboram o fato de que espontaneamente essas duas sílabas quase desprovidas de sentido são sentidas como contrastantes no plano da expressividade, *ping* sendo mais agudo, mais frio, mais azul etc, ao passo que *pong* é mais redondo, mais quente, mais vermelho etc. O exemplo vale o que vale e servirá somente de emblema de uma expressividade natural de que, é claro, poderíamos ter evocado outras manifestações, da careta à caracterização.

2.3 O exemplo do expressionismo

Se demos tanto espaço à questão da expressão, é porque de todas é a que mais tem alimentado as discussões estéticas, sobretudo no século XX. O fato de uma imagem ser expressiva, e até de ser feita para ser expressiva, parece claro hoje em dia. Além disso, temos da expressividade uma concepção "espontânea" quase padronizada, uma espécie de misto da teoria subjetiva e da teoria formal, e a imagem expressiva é a que exprime seu autor através de uma forma enérgica. Ora, essa concepção chavão não caiu do céu: apareceu em grande parte por ocasião do desenvolvimento de um amplo movimento artístico do início do século, que se chamou **expressionismo**. Esse termo e mais ainda o adjetivo "expressionista" viram seu campo de aplicação e sua definição ampliar-se consideravelmente no curso dos anos; vamos tentar traçar os limites desse movimento, buscando ao mesmo tempo alguns exemplos de imagens *expressivas*.

2.3.1 O expressionismo como escola

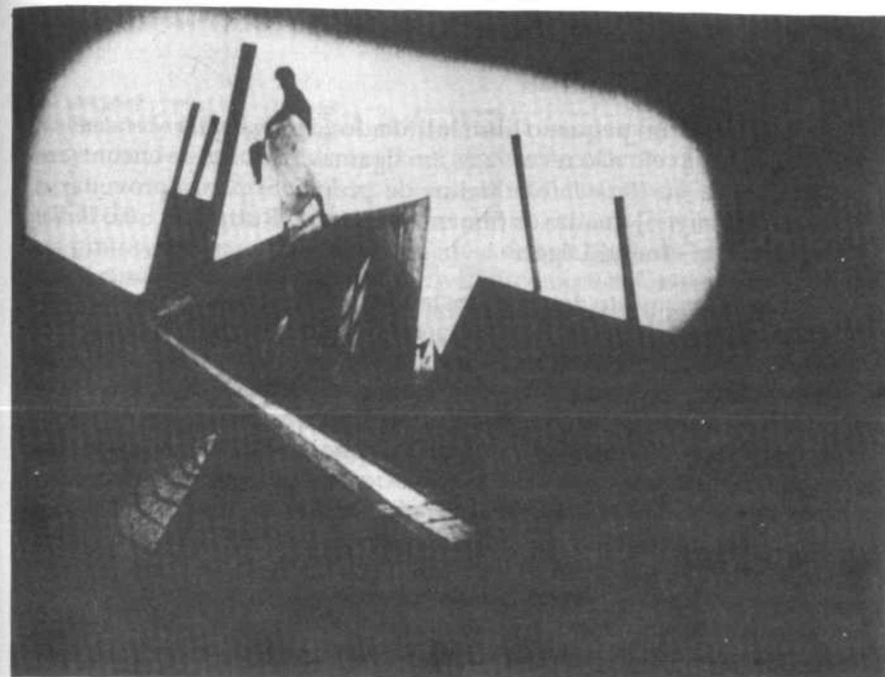
Atribui-se a Wilhelm Worringer, o crítico e historiador de arte, autor de *Abstraction et Einfühlung* (cf. capítulo 2, 3.2.2), a paternidade da palavra "expressionismo", forjada por ele em 1911 para qualificar um conjunto de obras pictóricas, especialmente dos fovistas Derain, Dufy, Braque, Marquet, então expostas em Berlim, e para opô-las ao impressionismo. A palavra teve um sucesso extraordinário, sendo aplicada com significações variáveis à poesia (antes de 1914), ao teatro (depois da guerra) e enfim ao cinema (a partir do *Gabinete do Dr. Caligari*, 1919). Eis o que escrevia Yvan Goll a respeito dela em 1921: "Um estado de espírito que, no domínio intelectual, atingiu tudo como uma epidemia, não só a poesia mas também a prosa, não só a pintura mas a arquitetura e o teatro, a música e a ciência, a universidade e as reformas escolares." É exatamente o sentimento que temos 70 anos mais tarde: que toda uma geração de artistas e de intelectuais alemães, por volta de 1920, foi expressionista (e só foi isso).

Esse sentimento é em parte justificado. Poucos artistas não se definiram em relação a esse movimento, ainda que fosse para rejeitá-lo (como Bertolt Brecht após suas duas primeiras peças e como Fritz

Lang). Bem depois do fim de qualquer "escola" expressionista, nos anos 30, os intelectuais alemães exilados em Moscou julgaram ainda importante debater a natureza do expressionismo, em termos diretamente ideológicos (teria sido um movimento revolucionário ou, no fundo, facilitado a escalada do nazismo?): foi o famoso *Expressionismus-Debatte*, de que participaram Brecht, Lukács, Feuchtwanger, Herwarth Walden, Béla Balázs e muitos outros. Devemos observar no entanto que, para os próprios alemães, é o expressionismo literário, poético e teatral que está em questão, na medida em que trata de temas filosóficos como os da utopia, da esperança (*Le principe espérance* e *Esprit d'utopie*, de Ernst Bloch, estão entre os livros influentes do período), que evidentemente são mais difíceis de manifestar-se nas artes plásticas.

Mas, para ficar na pintura, a tendência expressionista tem existência bem real, durável e influente. Desde 1908, Matisse publicava seu "*Catéchisme fauviste*", em que declarava: "O que persigo antes de tudo é a expressão. [...] Não posso distinguir entre o sentimento que tenho da vida e a maneira como a traduzo" — uma perfeita proclamação expressionista que logo levaria, depois da *Sezession* (exposição) de Berlim de 1911, à formulação desse tema pelos críticos mais influentes, Worringer, Walden, Hermann Bahr. O expressionismo opôs-se então às escolas imediatamente anteriores, o impressionismo e o naturalismo, como a arte da necessidade interior oposta à arte da realidade exterior, como a arte da projeção do Eu oposta à imitação da natureza. Muito depressa, ele reúne para a crítica todas as tendências pictóricas importantes da década, com o risco de misturar tudo. Em um libelo publicado em 1914, Bahr cataloga como expressionistas Matisse, Braque, os fovistas, e é claro o Blaue Reiter (Klee, Kandinsky, Franz Marc), die Brücke (Nolde, Schmidt-Rottluf) e também os futuristas, o Picasso do primeiro cubismo, e, para ser completo, a arte negra e a arte gótica.

Esse imperialismo do expressionismo talvez tenha atingido o apogeu depois da guerra, quando se começou a sonhar, fugazmente, com uma arquitetura expressionista, e sobretudo quando se quis fazer cinema expressionista. *Caligari*, como se sabe, foi um "golpe" premeditado pelo astucioso produtor Erich Pommer para explorar a celebridade do movimento. O êxito superou suas expectativas, e diversos filmes com sujeito e com cenários fantástico-lendários foram rotulados como "expressionistas", seja porque se confundisse sinceramente o excesso visual com os princípios do movimento pictórico, seja porque se buscasse um *slogan* publicitário barato. Em 1926, Rudolf





Expressionismo e cinema: o protótipo (*O gabinete do Dr. Caligari*, R. Wiene, 1929) e o pastiche (*Pierrot lunaire*, Shaffy Workshop, 1988).

Kurtz publicou um pequeno livro intitulado *Expressionnisme et cinéma*, no qual também ele não receava os amálgamas, já que aí se encontram tanto *Genuine* ou *Raskolnikow* (feitos de propósito para aproveitar o sucesso de *Caligari*) quanto os filmes abstratos de Ruttmann ou o *Ballet mécanique*, de Fernand Léger.

Em suma, muito depressa instalou-se a confusão terminológica. O aparecimento, depois da 2ª Guerra Mundial, da obra de Lotte Eisner, *L'écran démoniaque*, não ajudou a esclarecer as coisas. Mal lido, esse livro levou a pensar que o expressionismo tinha sido a tendência característica do cinema alemão dos anos 20 (o que de fato ele não diz), e por volta de 1960 começou a formar-se, depois a solidificar-se, o mito ainda hoje vivido por muitos do "cinema-expressionista-alemão", abrangendo confusamente *Caligari*, *Metropolis*, os *Mabuse*, de Lang, e até as obras de Murnau. Não cabe proceder à crítica detalhada desse mito; como todo mito, ele teve efeitos simbólicos interessantes, até mesmo benéficos. Mas é pequena a sua relação com a verdade histórica.

A escola expressionista, no que se refere às artes visuais, só teve uma verdadeira encarnação: na pintura (e um pouco na escultura), antes da guerra. Foi a campeã da expressividade formal e subjetiva, e é a esse título e sob esse aspecto que detalharemos um pouco mais seus princípios.

2.3.2 O expressionismo como estilo

Para ficar no essencial, o expressionismo caracteriza-se por três traços:

a) *A recusa da imitação.* Herbert Kühn (1919): "Com o expressionismo [...], a representação não é mais o que é representado. Essa representação (o concreto) nada mais é do que o convite para entender o que é representado. Em certa medida, o que é representado começa além do quadro, do drama, do poema."

Vimos (acima) que a perda da referência óptica, e até da referência representativa, era sem dúvida o fenômeno maior de toda a história recente das imagens. O que a ideologia expressionista acrescenta é a idéia de um *além* da representação. Se a imagem começa onde pára a trivial função representativa, ela só tem interesse e até mesmo existência, portanto, em relação a esse além. A recusa expressionista da imitação não é pois uma negatividade, mas ao contrário um desejo

positivo de ir "mais longe", de permitir à imagem que atinja a representação do invisível, do inefável, do transcendente. Desse ponto de vista, o expressionismo é o sucessor direto dos movimentos estéticos do século XIX que, do romantismo ao simbolismo, tinham preparado os pintores (e seu público) para a idéia de que o quadro podia, através da figuração, atingir o mundo divino (como em Caspar David Friedrich), o mundo do sonho e do pesadelo (como em Füssli), o mundo da fantasia (como em Odilon Redon) e o das mitologias (como em Böcklin).

b) *A exacerbação da subjetividade.* Casimir Edschmid (1918): "É preciso que a realidade seja criada por nós. O sentido do objeto deve ser buscado além da aparência. [...] É preciso fornecer um reflexo puro, inalterado, da imagem do mundo. E esta só se encontra em nós mesmos."

Este talvez seja o ponto mais importante: através desse credo subjetivista um pouco ingênuo, o expressionismo cristalizou a concepção da expressão em geral, e é considerável a influência que ele exerce ainda hoje. Muito revelador seria o estudo aqui de um domínio um pouco menor (pelo menos institucionalmente) como a história em quadrinhos. Não apenas logo soube adotar e adaptar, em algumas de suas produções mais hábeis, as formas expressionistas (ajudada nisso por alguns "intermediários" como Lionel Feininger), mas seu impressionante desenvolvimento nos anos 70 foi acompanhado, em geral, de uma absoluta complacência com a idéia de "fantasmas pessoais" que era preciso exprimir, e da valorização quase sem limites de uma subjetividade que se pretendia tanto mais rica quanto mais declarada (ver, por exemplo, a obra estranhamente megalômana de um Philippe Druillet).

c) *A importância atribuída ao material.* Aqui todos devem estar pensando no que diz determinada vulgata: o expressionismo é a arte dos contrastes marcados, a arte da linha quebrada e inclinada, a arte das cores puras lançadas sobre a tela sem dar atenção ao naturalismo. Evidentemente esse chavão não é de todo falso, e esses valores, aliás mais ligados ao material do que à forma propriamente dita, foram cultivados por expressionistas sólidos como Kirchner, ou com mais evidência ainda, Ludwig Meidner. Foi também essa vulgata que levou a considerar "expressionistas" produções como o filme *noir* hollywoodiano (devido ao preto e branco muito marcado), ou como tantas histórias em quadrinhos, também muito "*noires*".

Mas essa é uma visão muito simplificada da estética expressionista, que praticamente nunca foi a dos próprios artistas, nem a dos críticos da época. Em 1919, em um pequeno livro de síntese, Wilhelm Hausenstein caracteriza o expressionismo pelo desaparecimento das categorias da luz, da atmosfera, do tom e da nuance, pelo desaparecimento do "culto alegre da *Stimmung*", em proveito de uma ênfase na atestação da coisa, do entusiasmo pelas formas de base, de um fanatismo pelo aspecto dinâmico. Para ele, o expressionismo é uma arte do "cêntrico" (contra o "acêntrico" impressionismo), da essencialidade, da simetria, do estático; provém de uma afirmação confiante e arriscada que se traduz plasticamente por um lado extremamente estruturado, quase geométrico.

Esse texto, e outros da mesma época, podem parecer vagos: porque é muitíssimo difícil fornecer uma lista das formas essencialmente expressionistas. O perigo da lista, aliás, é mais do que claro em todas as versões aproximativas do expressionismo que não paramos de criticar. Portanto, é bom repetir que, se o expressionismo teve o culto da forma forte, se ficou totalmente enredado na ideologia das vanguardas abstratas, ele se define mais pela supressão da forma, pelo relacionamento intencional e direto entre material e sentimento, mesmo entre os artistas mais próximos da pura experimentação abstrata.

Kandinsky (1910): "Cálculo frio, manchas que irrompem sem premeditação, construção matemática exata (manifesta ou oculta), desenho silencioso, gritante, acabamento meticuloso, fanfarras de cores, seu pianíssimo de violino, superfícies grandes, tranqüilas, pesadas, rompidas. Não estará nisso a forma? Não será o meio?" Mas, além dessa enumeração deliberadamente heteróclita, acrescentava: "Almas sofredoras, suplicantes, atormentadas, em aflição profunda, causada pelo choque entre o espiritual e o material. O achado. O que há de vivo nos vivos e a natureza ‹morta›. O consolo nas aparições do mundo — exterior, interior. Idéia da alegria. O apelo. A fala do secreto através do secreto. Não é isso o conteúdo?" Melhor definição não há: o expressionismo não tem forma única, submete sua forma ao duplo desejo de expressão, expressão da alma, expressão do mundo, indissociavelmente. Hausenstein: "Pintor e objeto se encaram, ambos se abrem juntos, desdobrando como asas seu envoltório externo, e fundem as suas interioridades postas a nu."

d) *O excesso*. Por esse termo suplementar (só anunciamos três traços para definir o expressionismo), não se pretende concluir. Simplesmente isolar o núcleo do que é sempre fascinante no expressionismo. Os expressionistas combateram o que lhes parecia como uma muito tranqüila "objetalidade" na pintura, procuraram desencadear os poderes expressivos do material e da forma, até produzirem a visão, a interpretação mais arbitrária, mais individualmente exacerbada. Não há dúvida de que foi este excesso, este desencadeamento, que pareceu tão desejável e que sempre se quis igualar. Pelo expressionismo, a expressividade artística ficou duravelmente ligada à emoção em sua brutalidade e sua inalienabilidade. Desse ponto de vista somos todos ainda um pouco expressionistas.

3. *A imagem aurática*

3.1 A aura artística

3.1.1 O que é obra de arte?

Ao consagrar as duas primeiras partes deste capítulo à questão da abstração e à da expressividade da imagem, quisemos chamar a atenção para dois momentos maiores da história das imagens no século XX. Entretanto, assim procedendo, pusemos um pouco a carroça antes dos bois, já que presumimos em todas essas discussões que o valor artístico das imagens não era questionado — por conseguinte, que era conhecido e bem definido. Ora, se cada um de nós sabe mais ou menos, por experiência, o que é e o que não é arte, é muito comum que sua definição exata, seus limites e sua área de extensão nos escapem, e mais ainda que fiquemos perturbados por certos deslocamentos desses limites, certas alterações dessa definição.

Há muitas maneiras diferentes de definir a arte, cada uma correspondente à primazia de uma ou outra ideologia. O academismo, este epifenômeno puramente ideológico de que já falamos, considerava a arte da pintura como contida em dois valores essenciais:

— a arte está em relação com valores espirituais, aos quais proporciona o acesso do espectador, e que o criador deve cultivar. No século XIX, esses valores são os de uma Grécia eterna e amplamente imaginária: beleza, harmonia, equilíbrio etc. Correlativamente a arte não tem (e não deve ter) intenção utilitária, "baixamente" material, e deve até evitar escrupulosamente qualquer relação muito direta com

a realidade contemporânea, que só pode ser contingente (ver a condenação dos primeiros realismos);

— a arte é o campo de exercício privilegiado da "perfeição formal", e o artista é quem, capaz de demonstrar que domina a forma e que é um virtuose da técnica (é o objetivo proclamado do concurso do prêmio de Roma), saberá além disso ultrapassar essa virtuosidade para colocá-la a serviço da forma perfeita — cuja própria definição é buscada em uma leitura idealizada da arte antiga.

Assim, pode-se resumir esquematicamente a concepção da arte no Renascimento por esses dois traços:

— o amor pela virtuosidade técnica — mas por uma virtuosidade que não se dissimulará, porque é lugar e sinal de uma experimentação permanente da qual não se deve ter vergonha;
— o elo estabelecido entre arte e conhecimento, entre arte e filosofia: pintar é descobrir o mundo, suas leis, seu sentido profundo; pintar é pensar.

Pode-se continuar esse pequeno exercício e catalogar assim tantas concepções de arte quantas forem as épocas e as sociedades. Duas coisas, no fundo, apareceriam:

a) *O arbitrário*: o que falta a todas essas definições, implícitas ou expressamente codificadas, é a própria idéia de sua *relatividade*. Isso não surpreende, pois é próprio da ideologia dissimular-se, inclusive a si mesma, e fazer crer que se legisla no absoluto. Desse ponto de vista — e sem que por isso achemos que estamos isentos de preconceitos ideológicos — a reflexão sobre a arte em nossa época realizou um progresso, ao registrar esse caráter relativo da definição de arte. Se há hoje uma concepção dominante, é o que se chamou às vezes definição *institucional* da arte, segundo a qual é obra de arte o que é socialmente reconhecido como tal, pelo menos no interior de um meio especializado, independentemente das pretensas qualidades intrínsecas do objeto-suporte. É com essa concepção que se defrontam, diariamente, os visitantes do Centro Pompidou, por vezes um pouco perplexos diante do fato de serem propostos como obras de arte um monte de carvão, maçãs de verdade em decomposição, um aglomerado de televisores, em suma, "qualquer coisa", segundo a expressão de Thierry de Duve (1989).





A arte da pintura. Renascimento e academismo: no alto, *A morte de Adonis*, de S. del Piombo (1512); acima, *Jeunes grecs faisant battre des coqs*, de Gérôme (1846).

Essa atitude um pouco cínica tem, aliás, sua justificativa com a introdução do *ready-made* por Marcel Duchamp: se um mictório ou um porta-garrafas podem ser considerados obras de arte, é porque foram expostos em galerias (e agora em museus), comentados como marcas de uma reflexão, de um gesto artístico, que, assinados, são referíveis a um artista. Duchamp não foi superado nesse ponto e de Duve mostrou que toda a arte é atualmente definida em primeiro lugar pela instituição (podendo esta, em um segundo tempo, definir e tentar impor critérios de aceitabilidade, eminentemente variáveis, convém dizer).

b) *A aura*: inversamente, se houve tal multiplicidade de definições da arte, foi também porque todas essas definições tinham algo em comum. Esse "algo", que é a própria especificidade da atividade artística, não é simples de qualificar. Trata-se no fundo de constatar que, em quase todas as sociedades que conheceram um desenvolvimento artístico, a arte é dotada de um valor especial que confere a suas produções uma natureza fora do comum, um prestígio particular, uma *aura*.

A palavra "aura" designa a auréola luminosa mais ou menos sobrenatural que supostamente emana de certas pessoas ou de certos objetos. A metáfora é portanto clara: se a obra de arte tem uma aura, é porque irradia, emite vibrações particulares, não pode ser vista como objeto comum. Essa concepção é tão geral, tão inscrita em todas as definições de arte, que é inútil insistir, senão para observar que, contrariamente ao que se possa pensar à primeira vista, a definição institucional de arte não aboliu a aura da obra de arte, longe disso: esta aura só mudou de natureza, como já havia mudado no decorrer dos séculos. O ícone bizantino tinha uma aura sobrenatural, decorrente de sua função religiosa; um quadro clássico, suponhamos um Poussin, tinha uma aura ligada à superioridade reconhecida do pintor, a seu talento (mais tarde, falar-se-á de gênio); a aura da peça exposta hoje em uma galeria ou em um museu resulta sobretudo da própria exposição que a consagra como obra de arte (ao conferir-lhe ao mesmo tempo valor comercial, do qual a arte se tornou inseparável).

A arte hoje aparece, portanto, como instituição social, e por isso muito variável historicamente, cuja função é conferir o *status aurático* de obra de arte a determinadas produções materiais (entre as quais muitas imagens). Resta sublinhar que, apesar do caráter relativo dessa instituição, apesar das formas arbitrárias que pôde assumir, sua existência não é decerto arbitrária, visto que ela aparece em quase todas as

sociedades humanas conhecidas. A arte responde a uma necessidade das sociedades, inicialmente ligada à necessidade religiosa, ao sagrado, mas sempre ligada a um desejo de "superar" a condição humana, de chegar a uma experiência e a um conhecimento de ordem transcendental.

3.1.2 Reprodutibilidade técnica e perda de aura

O termo "aura" que acabamos de utilizar foi imposto, para designar este atributo clássico da obra de arte, por um célebre artigo de Walter Benjamin, "A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica" (1935), cuja tese merece ser relembrada. Benjamin ficou impressionado, como muitos de seus contemporâneos, com a multiplicação das imagens, em especial das imagens automáticas e mecanicamente reproduzidas, de que a fotografia de imprensa é o protótipo. Mas ao contrário dos críticos do século XIX, para quem o fenômeno importante fora a automaticidade do instantâneo, Benjamin insiste sobretudo na reprodução, na série: será que a obra de arte difundida em exemplares múltiplos ainda é uma obra de arte? Será que essa multiplicação, essa massificação, não implica na perda da aura, logo, no desaparecimento do que é a própria essência da arte?

Tal é a questão formulada por Benjamin — cuja resposta, aliás, é afirmativa: para ele, há perda de aura a partir da invenção da fotografia, que não só permite a reprodução infinita e imediata, mas faz passar para segundo plano o valor *de culto* das obras em proveito de seu valor de *exposição*. Esse tema foi muito retomado, sob formas pouco diferentes, e tornou-se banal deplorar que o livro ilustrado, o cinema, a televisão, ao reproduzirem cotidianamente milhares de imagens artísticas, ao nos acostumarem a ver cada vez mais reproduções e cada vez menos originais, tenham tido influência nefasta, tornando-nos insensíveis à aura das obras de arte, incapazes de vê-las verdadeiramente. Aliás é exato que a difusão cada vez mais maciça e mais rápida das imagens nos leva a só perceber suas características proeminentes, em detrimento de traços mais sutis que são às vezes o essencial: julgar *Ordet* de Dreyer à luz do cinema americano de 1990, ou os quadros de Vermeer pelas utilizações que deles faz a publicidade, só pode redundar na sua total incompreensão e até a não se enxergar o que neles se encontra.

Mas essas leituras da tese de Benjamin são muito unilaterais. Esquecem, por um lado, que a arte da época da reprodução em massa

encontrou outros valores auráticos (que se podem sempre contestar, é claro: é uma questão de gosto) e, por outro, que a noção de aura não deve ser compreendida de forma muito duradoura. O que valeu a Michelangelo e a Rembrandt a admiração de seus contemporâneos certamente não é o que fundamenta sua glória presente — e obras que vemos como especialmente dotadas de aura, como as de Vermeer ou de Georges de La Tour, foram em sua época vistas como relativamente banais. A arte em geral só tem sentido se estivermos preparados para aceitar o valor aurático das obras de arte — mas a natureza dessa aura e as obras em que será reconhecida não pararam de mudar desde que existe arte. Nossa época associou a aura artística tanto à instituição (à assinatura), quanto ao caráter "historicamente importante" das obras do passado; não há dúvida de que essa dupla definição pode ser mudada no futuro. Em todo caso não vale nem mais nem menos do que as concepções que a precederam.

3.2 A estética

3.2.1 Do prazer das imagens à ciência das imagens

A imagem artística existiu desde sempre — e desde sempre, pelo menos em todos os tempos *históricos*, suscitou um discurso, uma interrogação fundamental sobre sua natureza, seus poderes, suas funções. É esse discurso que se designa habitualmente pelo termo **estética**. Forjado, na metade do século XVIII, a partir da raiz grega *aisthésis*, sensação, sentimento, a palavra designou primeiro, com precisão, o estudo das sensações e dos sentimentos produzidos pela obra de arte. Hoje esse sentido não é mais o dominante, mas perdura em certos trabalhos, sobretudo de orientação psicológica, que se questionam sobre o porquê e o como do prazer específico ligado à contemplação das imagens (artísticas ou não, mas artísticas na maioria das vezes, em razão da grande carga sensorial e afetiva).

Em um texto de 1978 publicado como um dos capítulos do monumental *Handbook of perception*, Irvin L. Child declara que "a questão central da teoria estética é a seguinte: Por que as pessoas acham agradável, ou parecem achar agradável, a própria atividade perceptiva?" Naturalmente, o autor está ciente de que é a própria existência da arte que provoca com nitidez essa pergunta, porém as "teorias estéticas" que ele propõe também são destinadas a mostrar a "experiência estética" em geral, centrando-se expressamente no "*valor hedonista* da experiência e dos atos do espectador, ou, como se costuma dizer, no valor hedonista que o objeto ou o acontecimento percebido diz possuir, em razão de

suas conseqüências para o espectador". Nesse desígnio particular, trata-se aliás de uma tentativa muito útil de tipologia das teorias do prazer estético, fazendo entre outras coisas uma grande divisão entre teorias "extrínsecas" (o prazer não deve ser atribuído à própria percepção, mas a uma outra coisa), "intrínsecas" (o prazer está ligado a certos traços da imagem, por exemplo suas proporções harmoniosas) e "interativas" (o prazer está ligado à interação entre a imagem e as características da pessoa ou da situação).

Muito depressa, porém, a palavra tomou um sentido razoavelmente diferente e passou a designar o estudo da suposta fonte das sensações agradáveis produzidas pela obra de arte: o Belo. Em todas as suas atualizações ao longo da história da arte há dois séculos, a estética é uma teoria do Belo, que de costume se pretende científica, procura também chegar a prescrições normativas, e oscila quase sempre entre objetividade e normatividade. Muitos dos grandes filósofos do século XIX tiveram sua estética, tenha ela sido ou não publicada sob esse título. A distinção kantiana entre sensibilidade e entendimento conduz a uma consideração preferencial do "julgamento de gosto", que encerra a estética na problemática da beleza, da criação e do gênio. Para o Hegel da *Fenomenologia do espírito*, que quer escapar às aporias do julgamento de gosto, a estética deve estudar não o Belo propriamente, mas a função da arte (que é, para Hegel, como a da religião e a da filosofia, uma função de descoberta do espírito por si mesmo).

Com certeza ainda não "saímos" dessas filosofias idealistas; as questões formuladas por Hegel encontram eco em Sartre por exemplo, e sua vulgarização continua a ser o fundamento mais evidente da concepção corrente da arte como "criação". Entretanto, a estética do século XX trabalhou em outras bases, essencialmente em duas direções que se podem chamar, segundo o nome de seus iniciadores, a direção Riegl e a direção Croce. Aloïs Riegl, historiador de arte vienense, é sobretudo conhecido hoje por ser o inventor do conceito de *Kunstwollen* ("querer artístico"). Se artistas de determinado período da história da arte, em particular dos considerados tradicionalmente menores ou decadentes, produziram o que produziram, diz Riegl, não é porque não puderam fazer melhor, mas porque tiveram um projeto artístico deliberado, diferente do da época precedente. Uma época de classicismo pode parecer "melhor", ao gerar obras mais completas, mais duráveis: ora, diz Riegl, isso só é verdade do nosso ponto de vista, que é ilusório, e cada época produz obras completas se as compararmos, não à nossa definição de arte, mas ao *Kunstwollen* que as determinou. Esse credo relativista e historicizante teve enorme

influência sobre toda uma geração de historiadores da arte, de que já falamos, e foi sem dúvida Panofsky quem tirou as mais claras lições: a estética não é uma ciência do belo eterno e absoluto, é uma avaliação da adequação entre projeto artístico, definição "local" da arte e as produções decorrentes dessa definição.

Inteiramente diferente é o projeto da *Estetica* (primeira edição: 1901) de Benedetto Croce. Este refuta todas as divisões tradicionais entre artes da vista e artes do ouvido, artes do espaço e artes do tempo, artes do repouso e artes do movimento etc — para afirmar a possibilidade de uma estética geral (e até a impossibilidade de estéticas particulares). Naturalmente tal "estética", que se pretende tão pouco específica quanto possível, suscetível de tratar tanto a pintura quanto a música, não pode ser nem o estudo das diferentes estéticas particulares que se sucederam no decurso da história, nem, *a fortiori*, uma estética no sentido normativo. No fundo, trata-se para Croce de estabelecer uma teoria geral dos símbolos, mais ou menos desligada de qualquer juízo de valor (aliás, ele próprio afirma que a estética, cujo projeto concebe, confunde-se com a lingüística — hoje diríamos "a semiologia"). Esse a-historismo absoluto pode parecer incômodo, mas se reconhece nesse projeto uma parte importante da reflexão sobre a arte, aquela que questiona a significação das obras de arte e a compreensão que temos delas (ver o que dissemos dos trabalhos de Nelson Goodman [cf. capítulo 4, 1.1.3] ou de Richard Wollheim [este capítulo, 2.1]).

3.2.2 Problemas estéticos

Como se pode concluir, a estética não é uma ciência, nem mesmo uma disciplina. Em compensação, constitui domínio de estudo vasto e sempre ativo, mesmo que muitas pesquisas recentes sobre a imagem tenham sido conduzidas a partir de perspectivas disciplinares mais marcadas (semiológicas, históricas sobretudo), ou, ao contrário, de perspectivas filosóficas mais amplas (o trabalho de Deleuze sobre o cinema, que é uma filosofia do cinema, comporta apesar de tudo um aspecto estético).

Um dos problemas mais debatidos foi o da *especificidade* das diferentes artes: há ou não há leis estéticas particulares a cada forma social e historicamente atestada da atividade artística? Acabamos de ver que a tendência dos teóricos era de estudar os fenômenos "profundos", comuns a todas as manifestações artísticas (por exemplo, ao

estudo da imagem em geral — como aliás tentamos fazer em parte neste livro); mas o aparecimento, há dois séculos, de novas práticas artísticas baseadas na imagem automática, foto, cinema, vídeo, relançou várias vezes o debate sobre a especificidade. Dissemos como a pintura, em concorrência com a fotografia no terreno da exatidão óptica, deslocou-se rapidamente para ocupar outro terreno (cf. 3.2.1 acima).

Os debates foram retomados com o cinema, primeiro para que fosse aceito como arte, depois, com mais dificuldade, para dar-lhe, como arte, uma definição diferencial. É conhecida a frase de Ricciotto Canudo, que enuncia em seu livro *L'usine aux images* (1927) não apenas que o cinema é uma arte, pelo menos potencial, mas que por vir após as artes tradicionais (em número de seis para Canudo) é a sétima. Essa idéia do cinema "síntese das outras artes" teve grande prestígio. É evidentemente absurda se for tomada ao pé da letra, e manifesta sobretudo a dificuldade que houve para definir uma estética adaptada a uma forma de arte inteiramente nova.

O debate sobre a especificidade da arte do cinema conheceu várias fases. Buscou-se primeiro uma definição da arte muda que a distinguisse nitidamente do teatro, de que parecia próxima. Evocamos anteriormente os críticos que reclamaram uma *cineplástica* (Elie Faure) que pudesse tornar o cinema uma arte comparável à arte nobre da pintura, mas outras definições foram procuradas, seja em equivalências musicais, aliás duvidosas (Abel Gance: "O cinema é a música da luz"), seja mais simplesmente na adaptação ao cinema da arte menor da *pantomima* (foi o caso de muitos admiradores de Carlitos, entre os quais Louis Delluc). Porém, com a chegada do cinema falado, essas definições potenciais caíram por terra; o desejo de distinguir o cinema do teatro não desaparecera, e é interessante constatar que foi no próprio terreno dos conceitos teatrais que foi buscada, sobretudo nos anos 50, uma definição da especificidade cinematográfica com a defesa e a ilustração do conceito de *encenação* pela escola dos *Cahiers du cinéma* e seus epígonos (cf. capítulo 4, 2.3.2).

A história repetiu-se um pouco com o aparecimento mais recente de uma "vídeo-arte" que, para existir socialmente, teve de começar por distinguir-se das artes "instaladas", principalmente do cinema. Se a vídeo-arte não teve nenhuma dificuldade para diferenciar-se institucionalmente do cinema comercial (ainda que fosse "cinema de arte"), foi-lhe preciso em compensação balizar com mais cuidado seu territó-

rio para delimitá-lo em relação ao do "cinema experimental", cujos público, locais de projeção e procedimentos estilísticos e formais são muito próximos. Foi nessa (necessária) tentativa de definição específica que às vezes foi preciso utilizar um critério técnico, o do modo de projeção de imagens, de que dissemos antes (cf. capítulo 3, 2.3.1) que não era tão poderoso quanto se pensou.

Com relação a esses repetidos debates sobre a especificidade, outras questões, embora importantes, receberam atenção bem menor. É surpreendente, entre outras coisas, que tenha havido tão pouco empenho em retrabalhar o conceito de *poética*, no sentido aristotélico do termo (isto é, o estudo da criação das obras, de sua fabricação). Ou mais exatamente, é surpreendente que os teóricos pouco se tenham ocupado disso — pois muitos artistas, sobretudo em nosso século, puseram por escrito de modo quase sempre apaixonante suas concepções relativas à atividade de criação e à poética das imagens. Citamos vários nomes de pintores no início deste capítulo, mas a safra também é rica em cinema, já que elevada proporção de grandes cineastas, de Dreyer a Bergman ou Tarkovski, produziu obras de reflexão "criatorial" sobre a arte do filme; o fenômeno ainda se acentuou com a arte do vídeo, cujas obras são acompanhadas quase sempre de longos comentários, declarações de intenção, modos de usar (que acabam fazendo parte da própria obra, como é cada vez mais freqüente o caso com a arte contemporânea em geral).

Convém entretanto salientar a tentativa, expressamente situada sob o signo da poética, de David Bordwell, em seus importantes estudos sobre Dreyer e Ozu. De fato, esse trabalho de análise fílmica é realizado com referência constante à criação de filmes, explicada principalmente por seu contexto cultural geral, e pelo contexto formal e estilístico particular que esses cineastas constituíram para si mesmos no interior de cada obra. Trata-se aí de uma poética particular que relaciona essencialmente a criação das obras de arte às circunstâncias de sua produção, e quase nunca à intencionalidade de seu autor; nessa direção porém, aliás vagamente derivada dos trabalhos da escola formalista russa dos anos 20, os estudos de Bordwell são de longe os mais convincentes, pela extrema precisão de sua documentação — apesar do caráter, às vezes, um pouco mecânico dos sistemas estilísticos que ele propõem.

3.3 O exemplo da fotogenia

Como acabamos de dizer, foi a imagem automática que mais acarretou novos questionamentos estéticos há um século. A fotografia, a primeira dessas imagens automáticas inventada e vista de início apenas como técnica de duplicação óptica, teve muita dificuldade para impor-se como imagem artística. Uma noção desempenhou papel importante nessa tarefa: a **fotogenia** — noção muito interessante que transpôs o domínio fotográfico para atingir o cinema.

3.3.1 Fotogenia e fotografia

A fotografia reproduz as aparências visíveis ao registrar o traço de uma impressão luminosa: este é o princípio de sua invenção. Ora, muito depressa percebeu-se que esse registro, se no plano puramente óptico aproximava a imagem fotográfica da imagem formada no olho, tornava-as distintas pelo fato de fixar um estado fugidio dessa imagem, um estado que escapa à visão normal (cf. nossas discussões sobre o tempo, capítulo 3, 2, e capítulo 4, 3) e, dessa forma, dava acesso a um modo inédito de ver a realidade. É o tema bem conhecido da "revelação" fotográfica: a fotografia mostra o mundo de uma maneira invisível a olho nu, permite ver "coisas normalmente não vistas" (Kracauer).

Eis o que escrevia em 1896 Henry Peach Robinson, fotógrafo inglês do século XIX[2]: "Os que só têm conhecimento superficial das possibilidades de nossa arte afirmam que o fotógrafo é um simples realista mecânico, sem nada poder acrescentar de si à sua produção. No entanto, alguns de nossos críticos declaram com displicência que algumas de nossas imagens não se parecem em nada com a natureza. Isso os trai, pois se podemos acrescentar o não-verídico *[untruth]*, podemos idealizar. Mas vamos mais longe e afirmamos nossa capacidade de acrescentar a verdade *[truth]* aos fatos nus." Esse acréscimo é literalmente o poder fotogênico; sua menção e definição são sempre encontradas durante todo o período de constituição da fotografia de arte, isto é, até o final dos anos 20.

2. Esta citação, como as seguintes, é extraída da coletânea de Trachtenberg, *Classic essays on photography*, 1980.

A fotografia levou muito tempo para tornar-se uma arte. Acresce que essa busca se deu em várias direções contraditórias. Assim, o picturalismo, por volta de 1900, quis produzir obras que fossem visivelmente artísticas multiplicando as manipulações, os retoques, as raspagens, revelando as fotos em material com granulação aparente, como as famosas "gelatinas bicromatadas". É uma direção interessante, que tem sua importância, e que aliás ressurge periodicamente (em particular nos anos 80). Entretanto, o picturalismo vê a expressividade fotográfica sobretudo nos meios plásticos que são os tradicionais da pintura: material, cor, pincelada. Assim, seus princípios foram violentamente combatidos por todos aqueles, fotógrafos ou críticos, que queriam que a arte da foto fosse fundada no que faz a "essência" da fotografia, o registro sem retoque da realidade. Edward Weston (1965): "Pessoas que não pensariam um segundo em pegar uma peneira para tirar água do poço, não conseguem ver a loucura que é pegar uma máquina fotográfica para fazer uma pintura."

A corrente realista foi sem contestação a corrente dominante entre o fim da escola picturalista de *Camera Work* (em torno de 1910) e o aparecimento de novas tendências à manipulação nas duas últimas décadas. Por isso a concepção da expressividade fotográfica não foi unificada. Apenas para citar duas posições bastante extremas, pode-se:

— considerar que a arte da foto era arte da encenação, da valorização do real pela ciência dos enquadramentos e da iluminação, e que a esse preço (a da mestria) a fotogenia era possível. Franz Roh, 1929: "A fotografia não é uma simples *marca* da natureza, pois é (mecanicamente) a transformação de qualquer valor de cor e até da profundidade do espaço em estrutura formal. [...] Será que basta dominar as ferramentas da fotografia para tornar-se um bom fotógrafo? De modo algum: como em outros campos de expressão, é preciso personalidade. [...] Essa *qualidade individual constante* que, como nas artes, é muito durável, basta para mostrar que uma boa *foto* é também baseada em um princípio de organização e de individualização." A arte do fotógrafo é, portanto, a de saber mostrar a natureza sob seu melhor aspecto e de nela descobrir, intencionalmente, os elementos potencialmente fotogênicos: de *exprimir a realidade*.

— ou, ao contrário, pensar que o fotógrafo devia anular-se ao máximo, esquecer sua mestria e deixar *advir*, (a palavra é de Roland Barthes, em seu ensaio *A câmara clara*) sempre como um pequeno milagre, uma fotografia que revelará algo que não se percebera — e que nunca se teria percebido sem ela. É hoje sem dúvida a definição mais corrente da fotogenia, como esse milagre da fotografia; é nela que se pensa quando se diz que alguém "é fotogênico" — o que significa simplesmente que ele(a) é "mais bonito(a)" em fotografia do que ao natural, que a foto mostra um encanto eventualmente ausente na pessoa real. Sem ir a esse extremo, é uma concepção expressa por muitos fotógrafos: a fotogenia é, na fotografia bem-sucedida, o que nos toca, o que *me* toca (um "eu" indefinidamente singularizado, variável com cada um de nós). Com sua noção de *punctum*, Barthes nada mais fez do que completar essa definição dando-lhe uma expressão deliberadamente subjetivizada.

3.3.2 Fotogenia e cinema

Se não é fácil definir a fotogenia em fotografia, o que dizer de sua definição cinematográfica? Não surpreende que tenha sido ainda mais hesitante e variável.

É claro que a época do cinema mudo foi a época sensível às possibilidades fotogênicas da imagem de filme, e a própria palavra "fotogenia" encontra-se nos escritos de dois cineastas e críticos franceses dos anos 20, Louis Delluc e Jean Epstein. O primeiro a considerava na verdade o próprio segredo da arte do cinema, a ponto de dar esse título a um de seus primeiros ensaios sobre o cinema (1920). Aqui está um trecho típico de *Photogénie*: "Nossos melhores filmes são, às vezes, muito feios porque resultam de um excesso de consciência laboriosa e factícia. Quantas vezes [...] o melhor de uma sessão de cinema está no noticiário [em que] alguns segundos dão uma impressão tão forte que os consideramos como artísticos! O mesmo não se pode dizer do filme dramático [...] que vem depois. Poucos são os que compreendem o interesse da fotogenia. Aliás, nem sabem do que se trata. Eu ficaria encantado se houvesse um acordo misterioso entre a foto e o gênio. Pois sim! O público não é bobo para acreditar nisso. Ninguém o persuadirá de que uma foto possa ter o imprevisto do gênio, porque ninguém, que eu saiba, está persuadido disso."

É claro: Delluc não crê no "milagre" da fotografia; a fotogenia para ele deve ser adquirida — decerto "com o máximo de elegância". Em outros termos, sua definição da arte do *cinema* não é outra senão

uma definição da arte do realizador, do *cineasta* (foi ele, não nos esqueçamos, que inventou essa palavra e impôs seu uso).

Para o amigo Epstein, as coisas são um pouco menos nítidas. É verdade que para ele também a fotogenia é um gênero raro que define uma estética, a mesma que ele defende e ilustra, especialmente por certos usos da câmara lenta e do *close*, que são vistos hoje como as marcas estilísticas mais aparentes de seus filmes. Epstein, sem nenhuma dúvida, pensava também que a arte do cinema era a arte do cineasta e que a fotogenia era obtida, eu quase diria: era merecida. No entanto, seus textos deixam transparecer uma concepção mais "miraculosa", mais próxima da tentação de deixar a foto criar por si só, de deixar a natureza revelar-se por si só. Epstein, 1923: "O que é a fotogenia? Chamarei fotogênico todo aspecto das coisas, dos seres e das almas que aumenta sua qualidade moral pela reprodução cinematográfica. E todo aspecto que não for majorado pela reprodução cinematográfica não será fotogênico, não fará parte da arte cinematográfica."

Vê-se bem o que é essa declaração: não tanto uma definição da fotogenia, que nunca é claramente articulada, e sim uma defesa, polêmica, de certa estética do filme. Continuação do texto de Epstein: "Dizia há pouco: é fotogênico todo aspecto cujo valor moral se acha aumentado pela reprodução cinegráfica. Digo agora: apenas os aspectos móveis do mundo, das coisas e das almas podem ver seu valor moral aumentado pela reprodução cinegráfica. [...] A mobilidade fotogênica é mobilidade em [o] sistema espaço-tempo, mobilidade ao mesmo tempo no espaço e no tempo. Pode-se pois dizer que o aspecto fotogênico de um objeto é resultante de suas variações no espaço-tempo." Essa estética proposta por Epstein pode parecer insípida: não quererá ele dizer que a especificidade da arte do filme está no movimento? Esse texto, assim como todos os que dele retomam os temas, costumam ser mais discursos de defesa *pro domo* do que verdadeiros manifestos.

O poder fotogênico do cinema foi ressaltado pela maioria dos críticos da época do cinema mudo, quase sempre sem que a palavra fosse pronunciada; a fotogenia foi, para toda uma geração de críticos, de cineastas e de cinéfilos, a palavra de passe, correspondente ao "não-sei-o-quê" de Diderot para definir a pintura. Em data mais recente, ela reapareceu, mais ou menos sub-repticiamente, no discurso de críticos redescobrindo a arte do cinema mudo, como Claude Ollier,



A fotogenia no cinema dos anos 80: acima, *Liberté la nuit* (Philippe Garrel, 1983); abaixo, *La mort d'Empédocle* (J.M. Straub e D. Huillet, 1987).



que revela seu fascínio pelas aventuras da luz no cinema de antes da guerra, ou Jean-André Fieschi, artesão, com Noël Burch e André Labarthe, de uma reavaliação da "primeira *vague*" francesa.

Na prática da realização de filmes, os desenvolvimentos recentes são menos interessantes, a fotogenia tornou-se medíocre, banalizou-se, cristalizou-se em fórmulas feitas; os consideráveis progressos técnicos em matéria de filme e de iluminação, o *know-how* impressionante de inúmeros diretores de fotografia, costumam servir apenas para incrementar efeitos sem grande originalidade. Certos cineastas sabem disso, tais como Eric Rohmer que muitas vezes manifestou seu desgosto pelo que pensa estar perdido, um estilo visual e luminoso que não seja estereotipado; como Jean-Marie Straub e Danielle Huillet que trabalham conscienciosamente para eliminar todo efeito visual excessivo, para deixar advir a realidade na imagem. Tanto naquele como nestes, a fotogenia tornou-se muito discreta, mais fria do que a de Epstein — como se hoje a fotogenia passasse obrigatoriamente pelo retraimento.

3.4 Conclusão: o prazer da imagem

Este capítulo que pretendia mostrar a parte da arte na imagem não parou de repetir que só há imagem vista, consumida, apreciada e apropriada por um espectador, em determinado contexto institucional (entre outros o da arte). Talvez não se tenha dito o bastante — embora, espero, isso tenha sido percebido — que esse consumo da imagem não se realiza sem prazer.

Que a imagem, objeto visual destinado a ser registrado pelo olho, órgão da percepção à distância, órgão frio, possa fornecer prazer não é evidente *a priori*. Como já dissemos aliás, as teorias estéticas que tratam dos valores hedonistas ligados à imagem tendem mais a buscar a fonte do prazer fora da própria percepção, por exemplo nas circunstâncias da contemplação, em seus motivos ou em seus resultados. O que a imagem artística sugere é a indissociabilidade entre o prazer da imagem e *uma* estética, mesmo rudimentar, ou seja, um saber sobre a arte, sua produção, seu objetivo. Pode-se dizer o que quiser sobre a alegria de viver que emana dos desenhos de Picasso, das séries vertiginosas e inumeráveis de seus últimos anos, mas é evidente que o prazer experimentado nessas imagens é inseparável de outra imagem, mais ou menos *floue*, a do próprio Picasso desenhando e exprimindo

seu júbilo de criador. As telas de Bonnard, perfeitas imagens da felicidade, talvez devam seu efeito às harmonias coloridas, aos alaranjados e aos azuis: são também indissociáveis de uma idéia da criação, sem arrebatamento, dia a dia, e se a pincelada bonnardiana é tão eficaz, é porque se sabe que ele era capaz de voltar a uma mesma tela durante anos para modificar um minúsculo detalhe.

Em resumo, o prazer da imagem — entenda-se o prazer do espectador da imagem — é sem dúvida inseparável de um suposto prazer do criador da imagem. É certo que esse prazer tenha assumido as mais diversas formas. Entre Rubens, que produziu mais de dois mil quadros no entusiasmo de uma virtuosidade sem igual, e Leonardo, que não deve ter terminado mais do que uma dúzia de telas em toda a vida, há um abismo: no entanto, um e outro foram levados a pintar por um desejo que não os largou (todos os pintores que falaram de sua arte poderiam ter avalizado o título do livro de André Masson, *Le plaisir de peindre*). Sem dúvida o fascínio da obra de arte tem uma fonte, pelo menos em nossa época que, nesse ponto, é herdeira do romantismo: sente-se na obra de arte o desejo de um indivíduo.

A imagem em geral costuma ser vista como uma espécie de extensão da imagem artística. O prazer que ela proporciona é, pois, da mesma ordem, embora seja em outro registro (paródico, irônico, lúdico como na imagem publicitária por exemplo). Até a imagem documentária, que deve seu valor ao fato de só mostrar o mundo tal como é, participa desse prestígio da criação e do prazer da invenção: os grandes fotógrafos ou cineastas de documentários, de Flaherty a Depardon, são os que mostram seu olhar ao mesmo tempo que mostram o mundo. Por qualquer ângulo que seja considerado, o prazer da imagem é sempre, em última instância, o prazer de ter acrescentado um objeto aos objetos do mundo.

4. *A imagem: uma civilização?*

Na introdução deste livro, ressaltava-se a importância social das imagens, de sua multiplicação aparentemente infinita, de sua intensa circulação, de sua pregnância ideológica, de sua influência, em suma, de tudo o que leva a falar do nascimento, no século XX, de uma *civilização da imagem* (título de um livro de Enrico Fulchignoni, publicado em 1969). Ora, terminar nosso panorama dos grandes problemas

ligados à imagem visual, por um exame da imagem artística, obriga a relativizar essa idéia. As imagens, isso é inegável, há mais de 100 anos multiplicaram-se quantitativamente em proporções impressionantes e sempre crescentes. Além disso, percebemos que essas imagens invadem nossa vida cotidiana, que seu fluxo não pode ser contido. Donde o sentimento difundido de que vivemos na verdade a era da imagem, a ponto de profetas mais ou menos inspirados anunciarem regularmente, com regozijo ou tristeza, a morte da escrita.

Mas esse sentimento, que exalta ou abate, impede que se perceba que essa multiplicação das imagens, no fundo, é apenas um epifenômeno se comparada a outra alteração que, produzida ao longo dos séculos e na maioria das vezes de crise em crise, afetou o próprio *status* das imagens: passou-se da imagem *espiritual* à imagem *visual*. A imagem medieval (para não falar da imagem em outras civilizações mais distantes) era muito diferente da imagem de hoje, ao menos porque não tinha necessariamente manifestação sensível e, se possuísse alguma, porque essa manifestação sensível, considerada como pura aparência terrestre, não tinha valor em relação às entidades imateriais, celestes, às quais a imagem dava acesso. Em uma cultura que afirmava como paradigma da noção de imagem e como fundamento da própria possibilidade de imagens a encarnação de Deus Pai por Cristo, é evidente que a aparência visual dessas imagens dependia do elemento contingente, que o objetivo delas era bem diferente de uma simples duplicação do sensível, e por conseguinte que seu papel — ideológico, intelectual, social — excedia em muito o próprio papel que elas parecem ter sob nossos olhos.

Assim, a verdadeira revolução das imagens, se houve alguma, está distante, atrás de nós, na época em que, ao reduzirem-se progressivamente a mero registro — por mais expressivo que fosse — das aparências, perderam a força transcendente que haviam possuído. Pode perceber-se hoje uma retomada da imagem através da multiplicação das imagens: mesmo assim, nossa civilização ainda continua a ser, quer se queira ou não, uma *civilização da linguagem*.

5. *Bibliografia*

5.1 A imagem abstrata

ARNHEIM, Rudolf. *Vers une psychologie de l'art*, (1966), trad. fr., Seghers, 1973; *The power of the center*, University of California Press, 1981.

AYFRE, Amédée. *Dieu au cinéma*, PUF, 1953; *Cinéma et foi chrétienne*, Fayard, 1960.

DUTHUIT, Georges. *Représentation et présence, premiers écrits et travaux* (1923-1952), Flammarion, 1974.

EISENSTEIN, S.M. "La quatrième dimension au cinéma" (1929), trad. fr., *in Cahiers du cinéma*, nº 270, 1976, pp. 5-28; "L'organique et le pathétique" (1939), trad. fr., *in La non indifférente nature*, UGE, col. 10/18, 1976, pp. 47-100.

FAURE, Elie. "La cinéplastique" (1922), *Fonction du cinéma*, Ed. d'Histoire et d'Art, 1953, reed. Médiations, Denoël/Gonthier.

FLOCH, Jean-Marie. *Les formes de l'empreinte*, Périgueux, Pierre Fanlac, 1986.

FOCILLON, Henri. *Vie des formes* (1943), PUF, 1947.

FRANCASTEL, Pierre. *La figure et le lieu. L'ordre visuel du quattrocento*, Gallimard, 1967.

GHYKA, Matila. *Esthétique des proportions dans la nature et dans les arts* (1927), reed. Mônaco, Ed. du Rocher, 1987.

KANDINSKY, Wassily. *Point ligne plan. Pour une grammaire des formes* (1926), trad. fr., Denoël-Gonthier, col. "Médiations", 1970.

KLEE, Paul. *Esquisses pédagogiques* (1925), trad. fr., *Théorie de l'art moderne*, Gonthier, s.d., col. "Médiations", pp. 71-143.

LÉGER, Fernand. *Fonctions de la peinture*, Gonthier, col. "Médiations", 1965.

LHOTE, André. *Traités du paysage et de la figure*, Bernard Grasset, 1958.

LYOTARD, Jean-François. *Discours figure*, Klincksieck, 1970.

MALDINEY, Henri. *Regard parole espace*, L'Age d'homme, 1973.

MERLEAU-PONTY, Maurice. *L'oeil et l'esprit* (1961), Gallimard, 1964; reed. col. "Folio", 1985.

MITRY, Jean. "Peinture et image animée" e "Regards sur le rythme", *Esthétique et psychologie du cinéma*, v. 1, Ed. Universitaires, 1963, respectivamente pp. 195-217 e 287-298.

GRUPO μ. "Iconique et plastique, sur un fondement de la rhétorique visuelle", *in Revue d'esthétique*, nº 1-2, 1979, UGE, col. 10/18, pp. 173-192.

PASSERON, René. *L'oeuvre picturale*, Vrin, 1962.
VINCI, Léonard de. *Traité de la peinture*, diversas edições.

5.2 A imagem expressiva

BARTHES, Roland. *Le degré zéro de l'écriture*, Le Seuil, 1952.
BALÁZS, Béla. *Der sichtbare Mensch, oder die Kultur des Films* (1924), *Schriften zum Film*, 1.Bd., Budapeste-Munique, Hanser, 1982, pp. 45-143.
DELEUZE, Gilles. "L'image-affection", *L'image-mouvement*, Ed. de Minuit, 1983, pp.145-172.
DEREGOWSKI, Jan. *Distortion in art. The eye and the mind*, Londres, Routledge & Kegan Paul, 1984.
DUTHUIT, Georges. *Op. cit.*
EISNER, Lotte. *L'écran démoniaque*, André Bonne, 1952, edição aum., Le Terrain Vague, reed. Ramsay-Poche, 1985.
EPSTEIN, Jean. *Bonjour cinéma*, Ed. de la Sirène, 1921, retomado *in Écrits sur le cinéma*, v. 1, Seghers, 1974, pp. 71-104.
GOMBRICH, Ernst H. *L'art et l'illusion* (1956-1959), trad. fr., Gallimard, 1971; "Action et expression dans l'art occidental" (1970), trad. fr. *in L'écologie des images*, Flammarion, 1983.
KURTZ, Rudolf. *Expressionnisme et cinéma* (1926), trad. fr., Presses Universitaires de Grenoble, 1986.
LANGER, Suzanne. *Feeling and form*, Nova York, Charles Scribner's Sons, 1953.
RICHARD, Lionel (dir.). "L'expressionnisme", *in Obliques*, nº 6-7, 1976.
ROPARS-WUILLEUMIER, Marie-Claire. *Le texte divisé*, PUF, 1981.
WOLLHEIM, Richard. *Art and its objects*, 2ª ed., Cambridge University Press, 1980.
WORRINGER, Wilhelm. *Abstraction et Einfühlung* (1907), trad. fr., Klincksieck, 1978.

5.3 A imagem aurática

BARTHES, Roland. *La chambre claire*, Cahiers du cinéma-Gallimard, 1980.
BENJAMIN, Walter. "L'oeuvre d'art à l'ère de sa reproductivité technique" (1935), trad. fr. *in L'homme, le langage et la culture*, Gonthier-Denoël, 1971, pp. 137-181.

CANUDO, Ricciotto. *L'usine aux images*, Genebra, Office Central d'Editions, 1927.
CHILD, Irvin L. "Aesthetic theories", *Handbook of perception*, v. 10, Nova York, Academic Press, 1978, pp. 111-131.
CROCE, Benedetto. *Estetica come scienza dell'espressione e linguistica generale*, 2ª ed., Milão-Palermo-Nápolis, Remo Sandron, 1904.
DANTO, Arthur. *La transfiguration du banal* (1981), trad. fr., Le Seuil, 1989.
DELLUC, Louis. *Photogénie*: Maurice de Brunoff, 1920, retomado *in Écrits cinématographiques 1*, Cinémathèque Française, 1985, pp. 33-77.
DREYER, Carl T. *Réflexions sur mon métier*, trad. fr., Ed. de l'Étoile, 1983.
DUVE, Thierry de. *Au nom de l'art*, Ed. de Minuit, 1989.
EPSTEIN, Jean. *Op. cit.*
KRACAUER, Siegfried. *Theory of film*, Oxford University Press, 1960.
LORIES, Danielle (dir.). *Philosophie analytique et esthétique*, Méridiens-Klincksieck, 1988.
MASSON, André. *Le plaisir de peindre*, Nice, la Diane française, 1950.
RIEGL, Aloïs. *Grammaire historique des arts plastiques* (1899), trad. fr., Klincksieck, 1978.
TARKOVSKI, Andreï. *Le temps scellé*, Ed. de l'Étoile, 1989.
TRACHTENBERG. *Classic essays on photography*, New Haven, Leete's Island Books, 1980.

5.4 A imagem: uma civilização?

FULCHIGNONI, Enrico. *La civilisation de l'image*, 1969, 2ª ed. rev. e aum., Payot, col. "Petite Bibliothèque Payot", 1972.

SÉRIE OFÍCIO DE ARTE E FORMA

A ARTE ABSTRATA
Alain Bonfand

O ATO FOTOGRÁFICO
Philippe Dubois

CIDADES EM EVOLUÇÃO
Patrick Geddes

O DESENHO INDUSTRIAL
Denis Schulmann

ENSAIO SOBRE A ANÁLISE FÍLMICA
Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété

A ESTÉTICA DO FILME
Jacques Aumont e outros

HISTÓRIA DA ARTE
Xavier Barral I Altet

HISTÓRIA DO URBANISMO
Jean-Louis Harouel

A IMAGEM
Jacques Aumont

INTRODUÇÃO À ANÁLISE DA IMAGEM
Martine Joly

OS MÉTODOS DO URBANISMO
Jean-Paul Lacaze

PEDRA: PLANO E COTIDIANO OPERÁRIO NO SERTÃO
Telma de Barros Correia

O URBANISMO
Gaston Bardet



PAPIRUS EDITORA